

PIF

GADGET
N° 307

ET 10 NOUVELLES IMAGES
POUR TON ALBUM MOTO

Le match du siècle

FILLES CONTRE GARÇONS

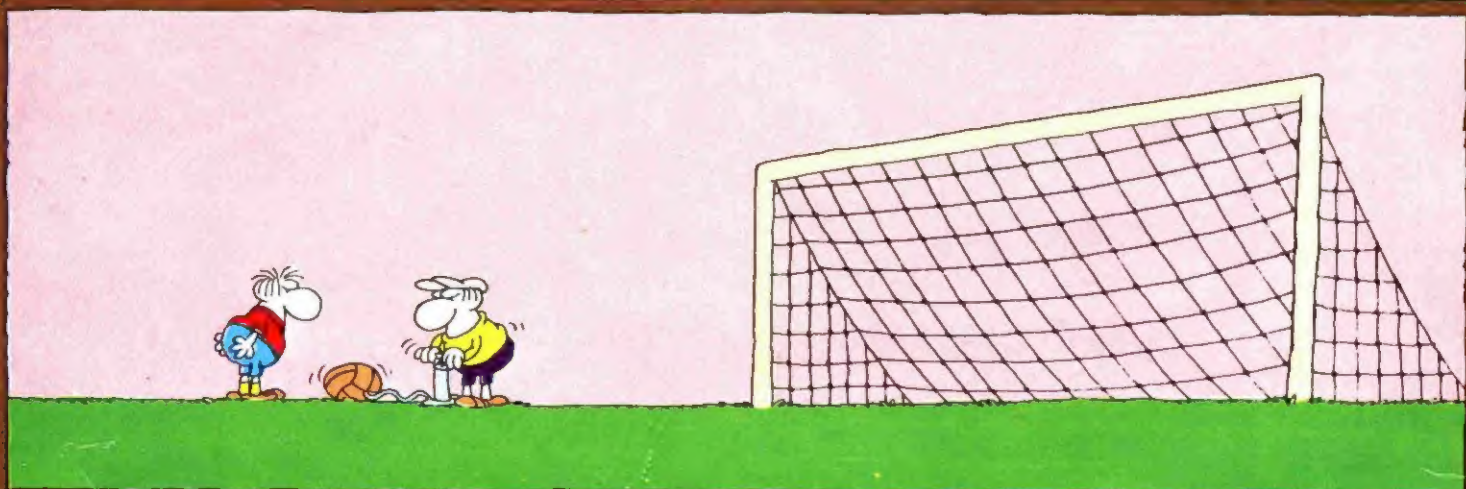
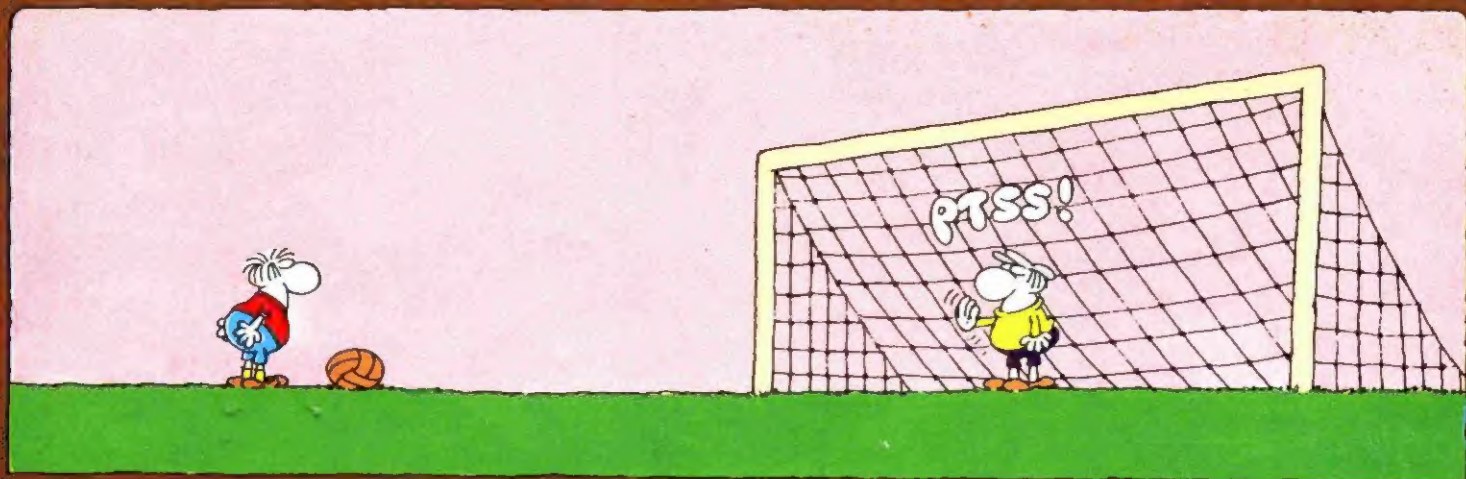


ENCORE UN
QUI N'A PAS ACHETÉ
PIF CETTE SEMAINE



3F,50

Hebdomadaire 28e année Belgique 35 F Canada 75 cents Suisse 3 FS 50 Italie 400 L Espagne 50 Ptas La Réunion 2,45 F.CFA N° 1539



FOOT



A DOMICILE

Pif, cette semaine, t'offre deux petites merveilles : des petits joueurs de foot à monter. Une fois construits, ils shootent, lobent, ils ont tout du footballeur en chair et en os sauf, bien sûr, les cris et les jurons.

Tu peux, bien entendu, te contenter d'utiliser tes joueurs le plus simplement du monde : tu peux juger de ton adresse en tirant sur une cible quelconque ou dans un but improvisé.

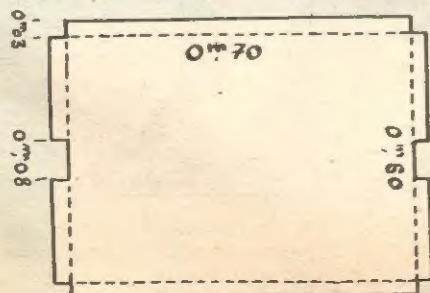
Mais nous avons pensé qu'il serait beaucoup plus intéressant que tu joues vraiment au football, avec tes copains (ou tes frères et sœurs ou encore avec ton père) bien au chaud chez toi. Nous te proposons donc de décorer tes joueurs et de construire un terrain. Avant de construire un terrain, tu te procures de la peinture à maquette. Il faut différencier les joueurs adverses.

D'abord par les cheveux. D'un côté du terrain, la peinture jaune dans les cheveux fera des blonds, la peinture noire fera des bruns.

Comme tu avais décoré les motos que Pif t'avait offert au n° 293, tu continues à peindre ton footballeur miniature. D'un côté, comme à Reims, ton footballeur aura un maillot rouge. De l'autre, comme à Saint-Etienne, les maillots seront verts.

LE TERRAIN

Il te faut trouver un terrain qui soit assez rugueux pour arrêter les balles : un bout de moquette qui ne sert pas, par exemple, où tu marqueras les buts et les aires à la craie.



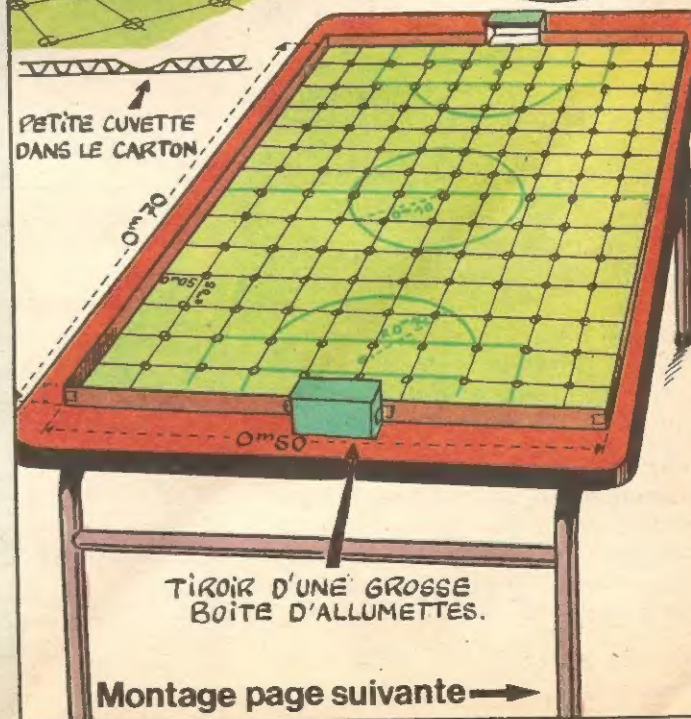
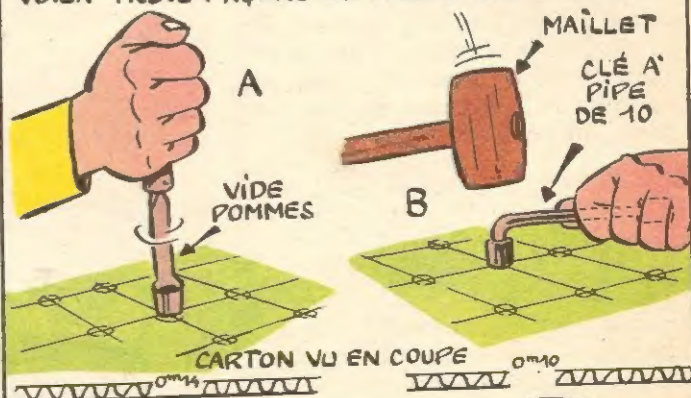
Si tu ne possèdes pas ce terrain, voici ce que te propose Pif : un Pifofoot pour jouer avec les copains.

Tu découpes un rectangle de carton de 50 cm x 70 cm. Dans le sens de la longueur, puis de la largeur, tu traces des lignes tous les 5 centimètres afin d'obtenir une sorte de damier. Pourquoi ? Tu vas le savoir.

Tu opères comme sur le dessin : les tiroirs de deux grosses boîtes d'allumettes serviront de buts. Ensuite, tu découpes les coins du terrain et tu relèves les bords de 3 cm de large qui empêcheront la balle de quitter le terrain. Tu le joins au terrain avec du papier collant.

Mais un problème se pose : sur un carton trop lisse, la balle risque de traverser le terrain sans

VOILÀ TROIS FAÇONS DE FAIRE LES TROUS!



Montage page suivante →

obstacle et trop rapidement. Pour pallier cet inconvénient, aux intersections des lignes du damier, tu feras des trous. La balle finira par échouer dans l'un d'eux.

Si tu peux trouver un carton épais mais souple, tu n'as pas besoin de percer des trous. Il te suffit simplement, comme l'indique le dessin, de faire une petite cuvette dans le carton, à l'aide d'un manche à outil, par exemple. Lorsque tu as percé les trous ou réalisé les cuvettes, il te faut les différencier par une couleur. C'est simple : avec un feutre de couleur tu entoures les trous d'un gros trait, alternativement bleu et rouge (un bleu, un rouge, un bleu, un rouge).

LE JEU COMMENCE :

Ton terrain est prêt ? Alors la partie peut commencer. Le jeu peut se jouer à deux, à quatre, à six et même davantage. On désigne lequel commencera la partie, en tirant à pile ou face, ce qui, en football s'appelle le « toss ».

Les trous cerclés de bleu appartiennent aux joueurs de l'équipe A, les trous cerclés de rouge aux joueurs de l'équipe B. Au début de la partie, les joueurs se trouvent sur leur ligne de but respective.

Le joueur qui débute la partie essaie, soit de tirer directement dans le but adverse, soit de se rapprocher le plus possible de ce but.

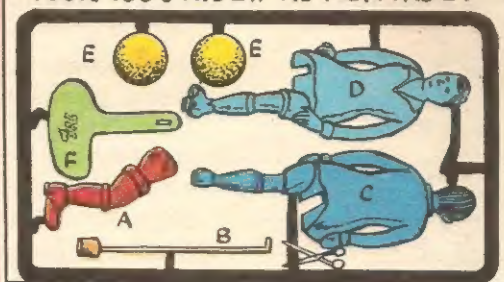
Si la balle tombe dans un trou cerclé avec sa couleur, le footballeur peut rejouer. Si elle tombe dans un trou cerclé de l'autre couleur, c'est l'adversaire qui joue et qui essaie à son tour de marquer un but.

Par exemple, un joueur de l'équipe A envoie le ballon dans un trou bleu, il peut rejouer ; s'il l'envoie dans un trou rouge, c'est un des joueurs de l'équipe B qui va rejouer.

Bonne partie ! et que le meilleur gagne.

MONTAGE

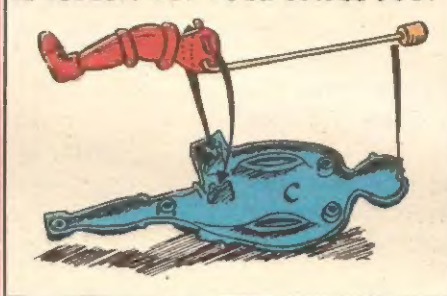
CES COULEURS NE SONT FAITES QUE POUR VOUS AIDER AU MONTAGE.



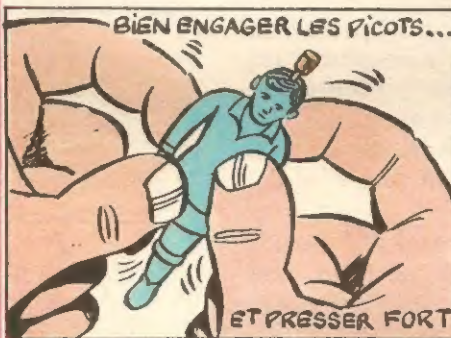
Les parties noircies sont à jeter.

1. Tu sépares les divers éléments de la grappe :
— la jambe (A),
— le levier (B),

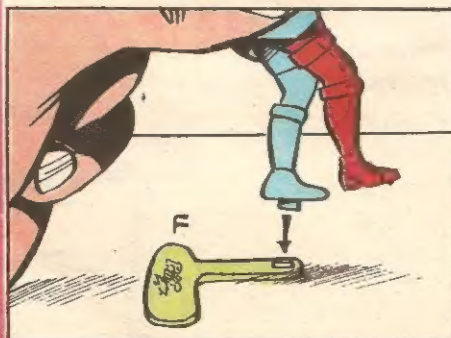
LE JOUEUR EST POSÉ SUR LE DOS.



3. Tu poses socle et jambe dans le logement situé dans la partie (C).

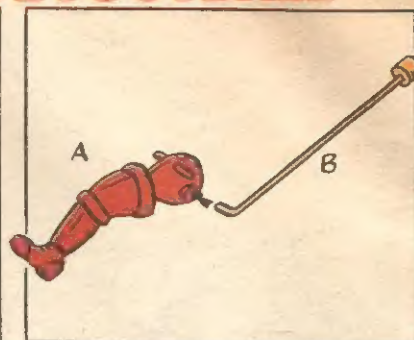


5. Tu maintiens l'ensemble.



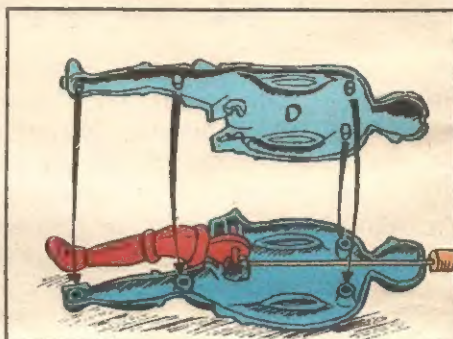
7. Tu poses la jambe immobile du joueur sur le socle.

LE JOUEUR DE FOOTBALL

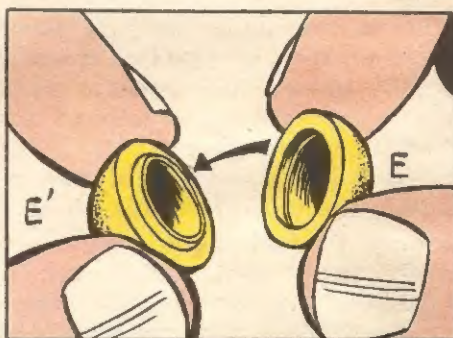


- les deux parties du joueur : le devant (D) et le dos (C),
- les deux demi-ballons (E),
- le socle (F).

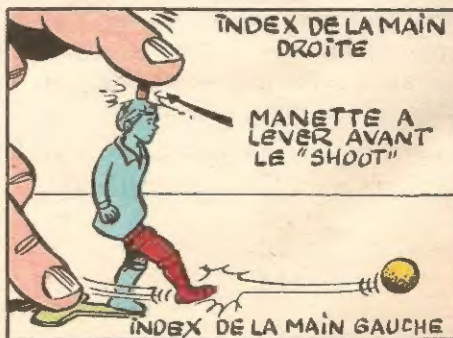
2. Tu réunis la jambe et le levier.



4. Tu réunis l'avant et le dos du joueur.



6. Tu réunis les deux demi-ballons.

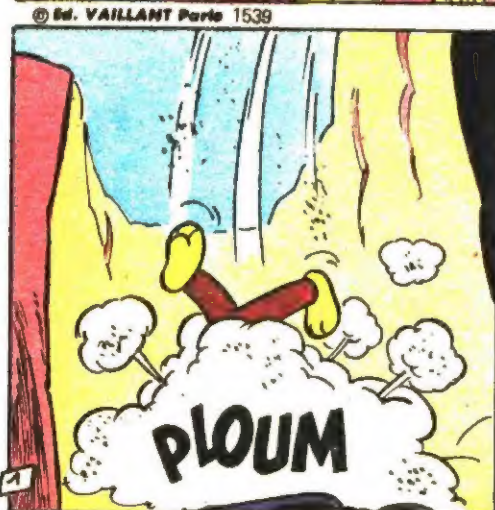


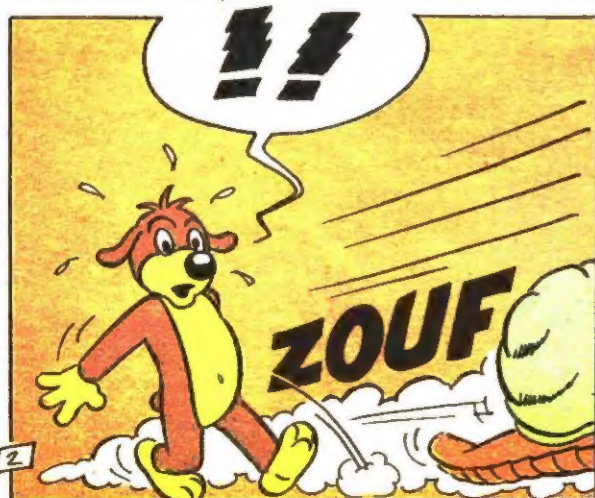
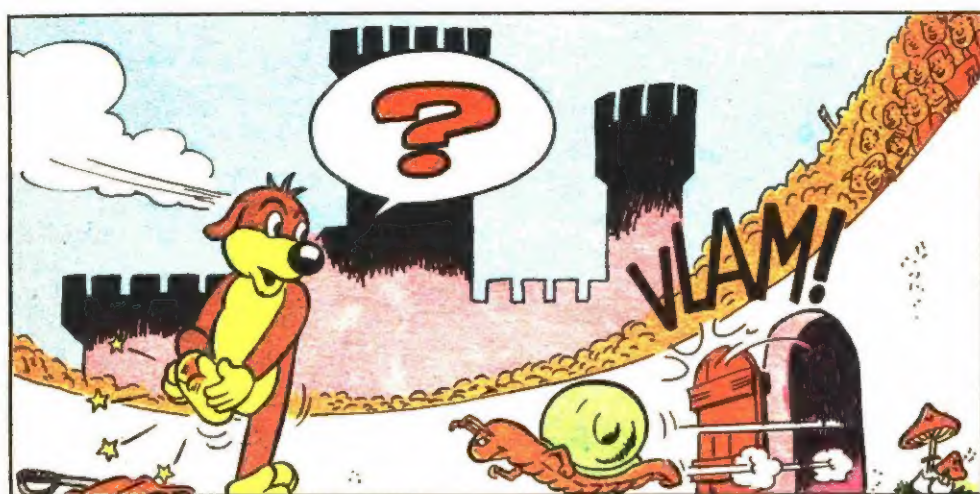
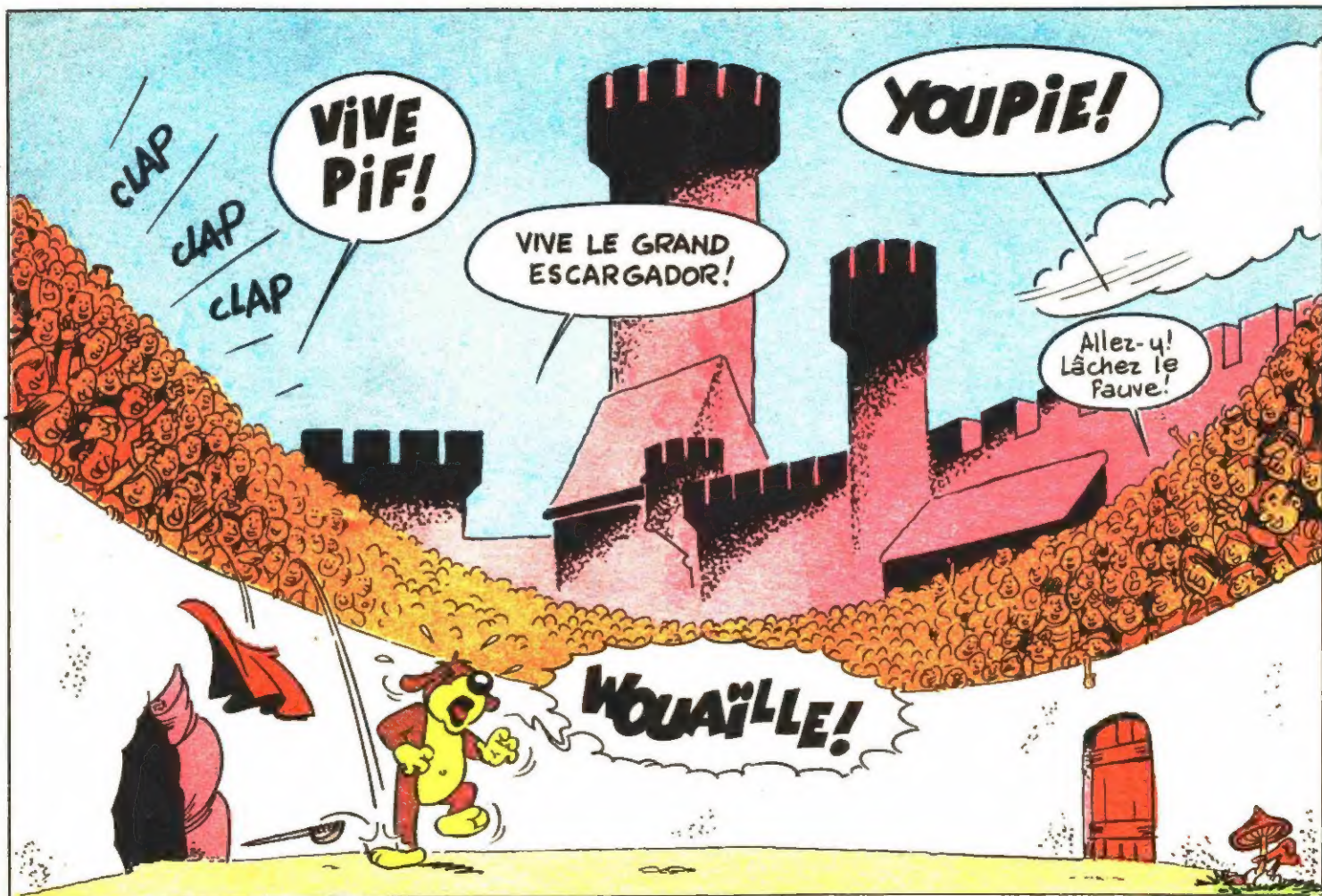
8. En levant la manette, tu places le joueur en position de shooter. Un coup sec et il shoote.

LES AVENTURES DE PIF PAF

d'après C. Arnal

CHATEAUX DE SABLE





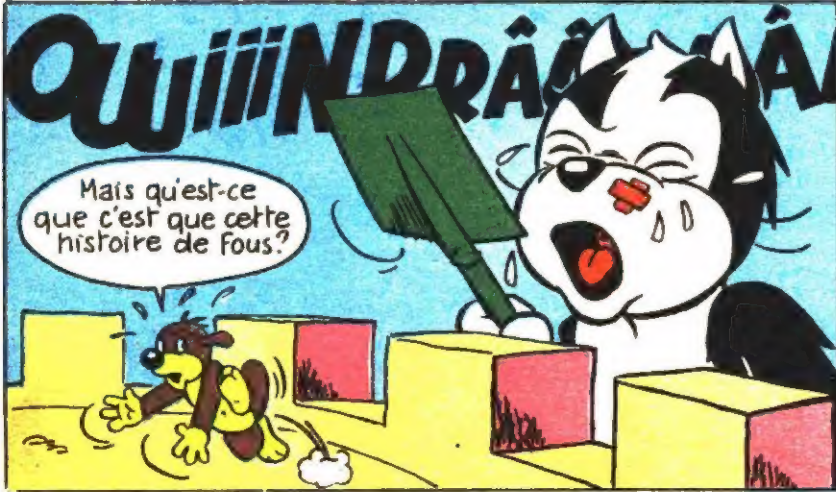
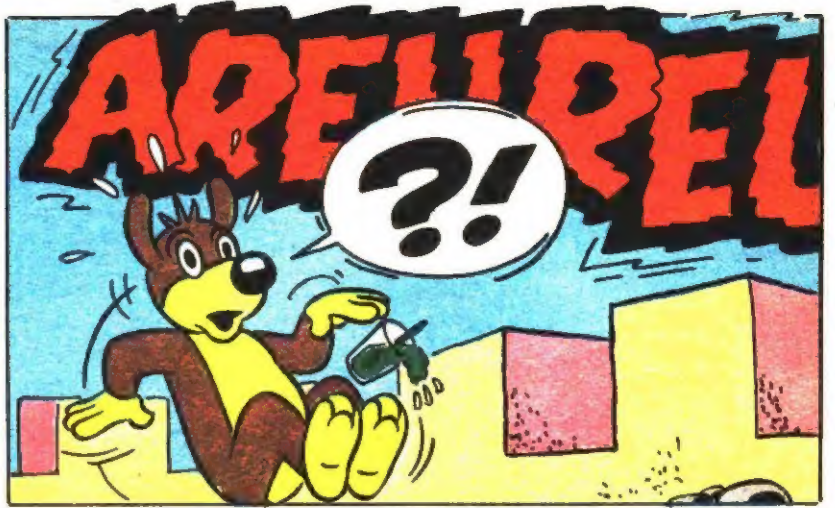


© M. VALLANT Paris 1539

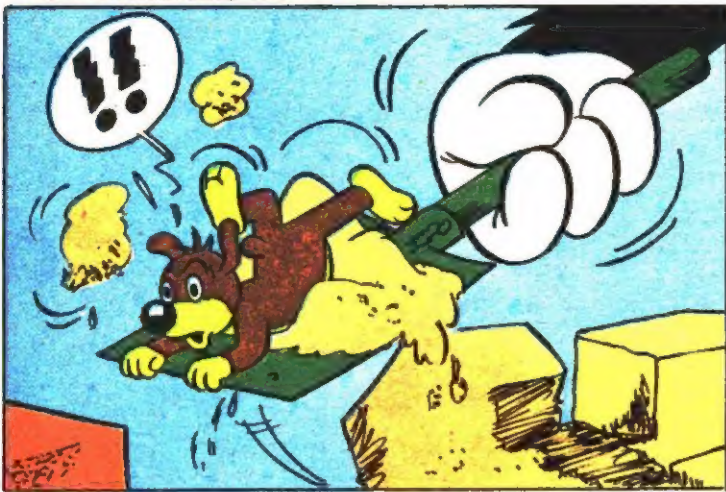


Plus tard...

Il n'y a pas de doute,
la vie de château a du
charme!



© Ed. VAILLANT Paris 1539



AVEC DR. JUSTICE N° 8, DEMASQUEZ DES TRAFIQUANTS EN ASIE ET SAUVEZ DES VIES HUMAINES EN AMAZONIE.



Cette fois-ci, Dr Justice, le magazine des judokas vous offre dans son N° 8 :

- deux aventures, "Trafics en Asie" et "les Maîtres Chanteurs",
- un super-jeu avec Dr Justice pour sauver de la malaria un village d'Amazonie.

En vente chez votre marchand de journaux : 3 F.

Dr Justice N° 8 est paru
avec un super-jeu :
"En route pour
Icanas".

**DR.
JUSTICE**

LA VIE DE TEDDY TED ENTRE LES MAINS D'UN DANGEREUX HORS-LA-LOI.



Dans Teddy Ted N° 8, votre héros est aux prises avec l'un des plus dangereux bandits de l'Ouest.

Comment Teddy Ted se sortira-t-il de cette dangereuse aventure : "La promenade sans retour" pour vous emmener ensuite sur les traces du célèbre et authentique "Criminel étoilé"?

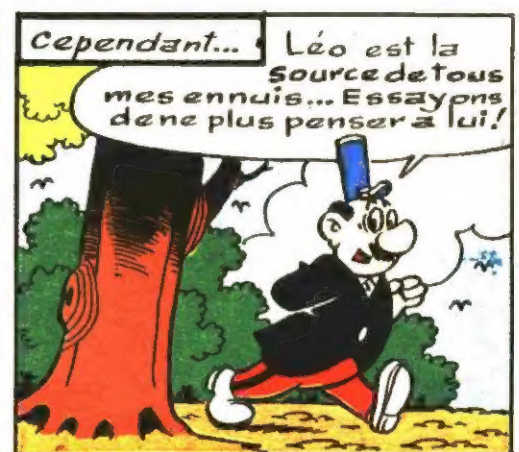
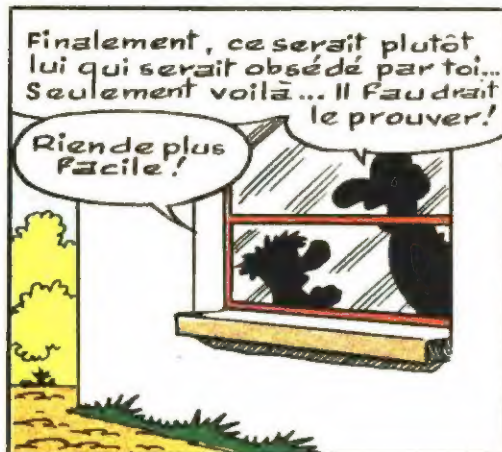
En vente chez votre marchand de journaux : 3 F.

Teddy Ted N° 8, le magazine du western est paru.

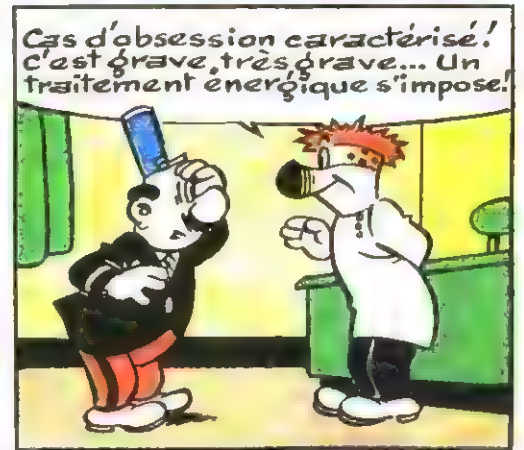
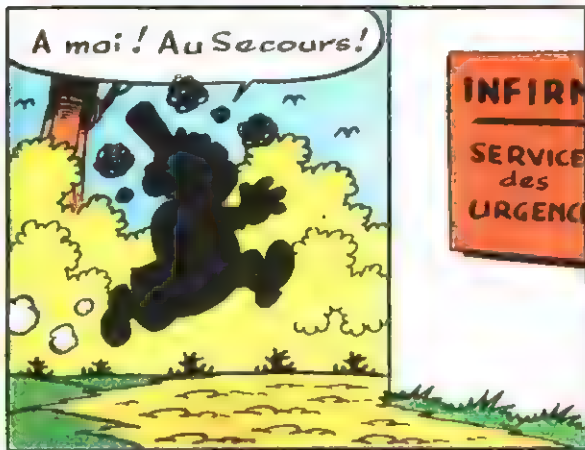
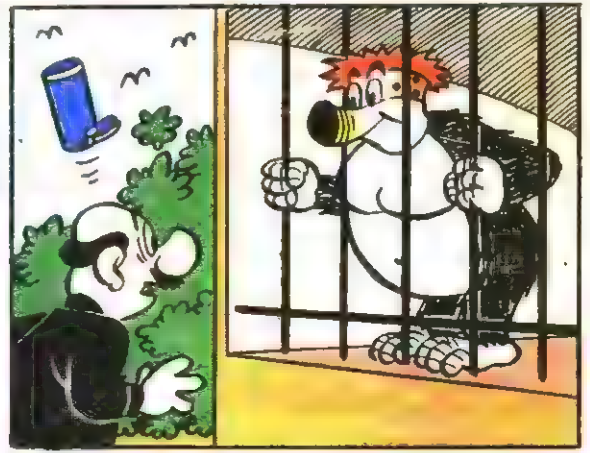
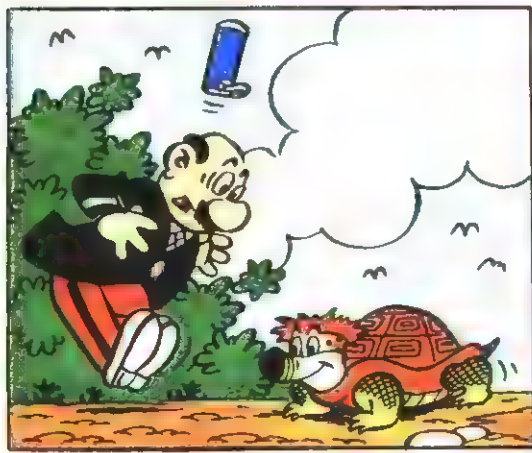
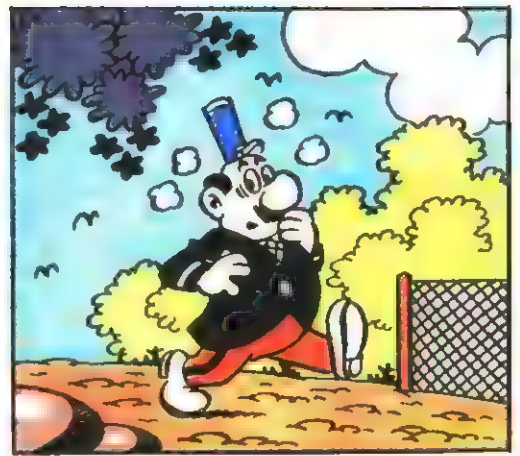
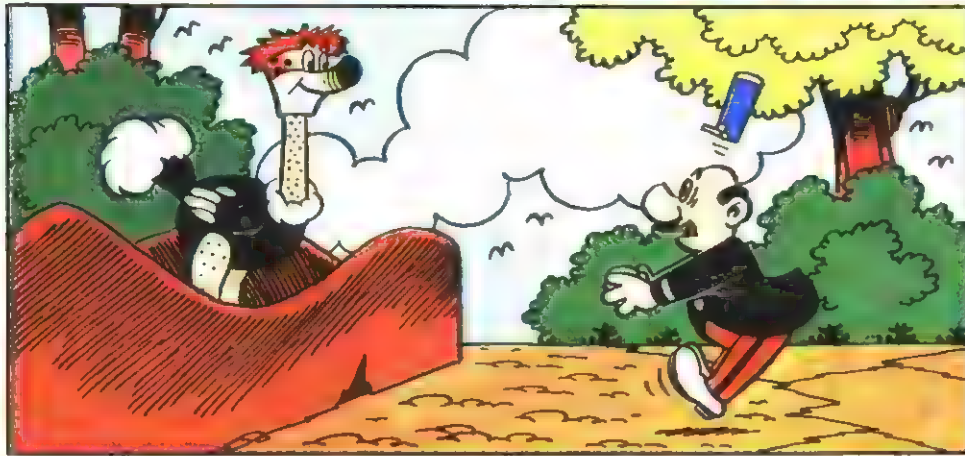
**TEDDY
TED.**



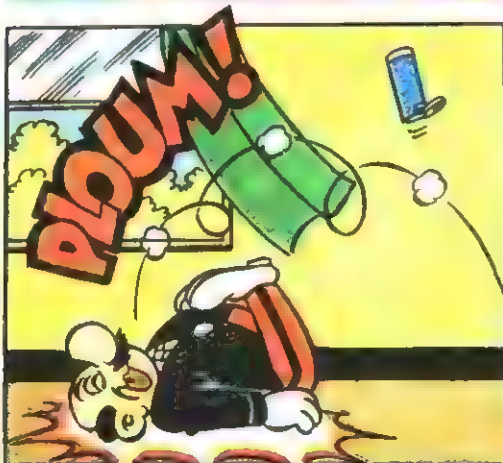
LÉO lête



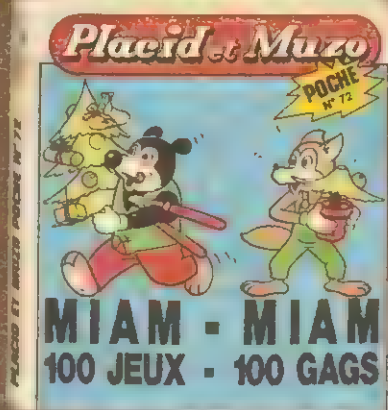
à PART...



© M. VAILLANT Paris



N'ATTENDEZ PAS NOEL POUR VOUS OFFRIR LES POCHES COMIQUES DE DECEMBRE



En vente dès maintenant chez tous les marchands de journaux.



200 pages : 100 gags - 100 jeux
Pour passer de bons moments en toutes occasions.

Le coupable est dans la ville! qui l'arrêtera le premier ?

Tu es policier, agent secret ou commissaire, et tu dois le premier identifier le coupable en faisant son portrait-robot. Jette les dés. Tu tombes sur une case bleue. Tu tires soit

une carte rouge "renseignement" qui te dévoile une partie du visage du malfaiteur, soit une carte bleue, qui peut te mener sur un lieu d'enquête. Au lieu d'enquête, tu échanges tes cartes "renseignement" contre les vrais éléments de visage que tu disposes sur un profil.

Ton profil est complet ? Va vite le comparer au commissariat avec les portraits du fichier de police. Mais, on dirait Raf Letout... sans son nez ! Repars à la recherche de Raf Letout, que tu viens d'identifier. Tu l'as ? Il faut l'arrêter.

Il ne reste plus qu'à l'amener en prison. Mais... attention : il peut s'échapper !

Tu trouveras

ENIGMAKO

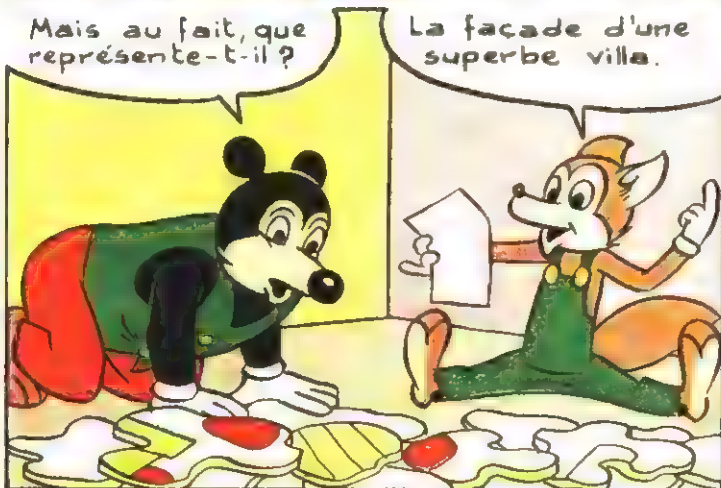
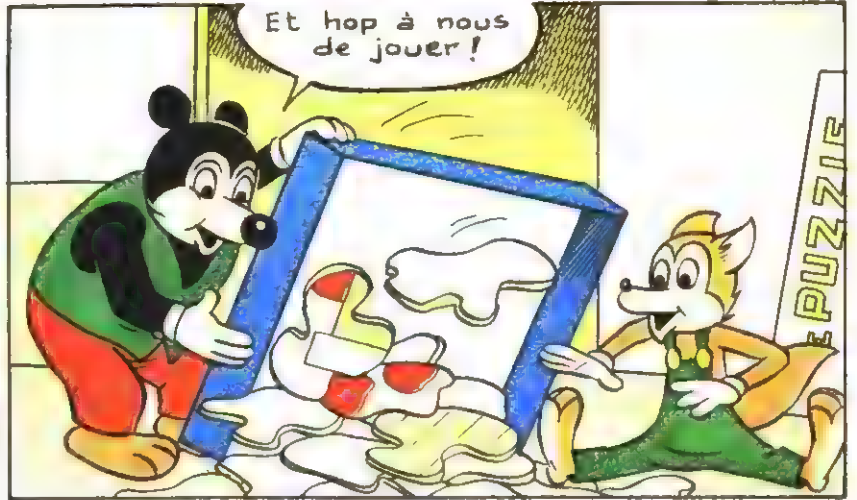
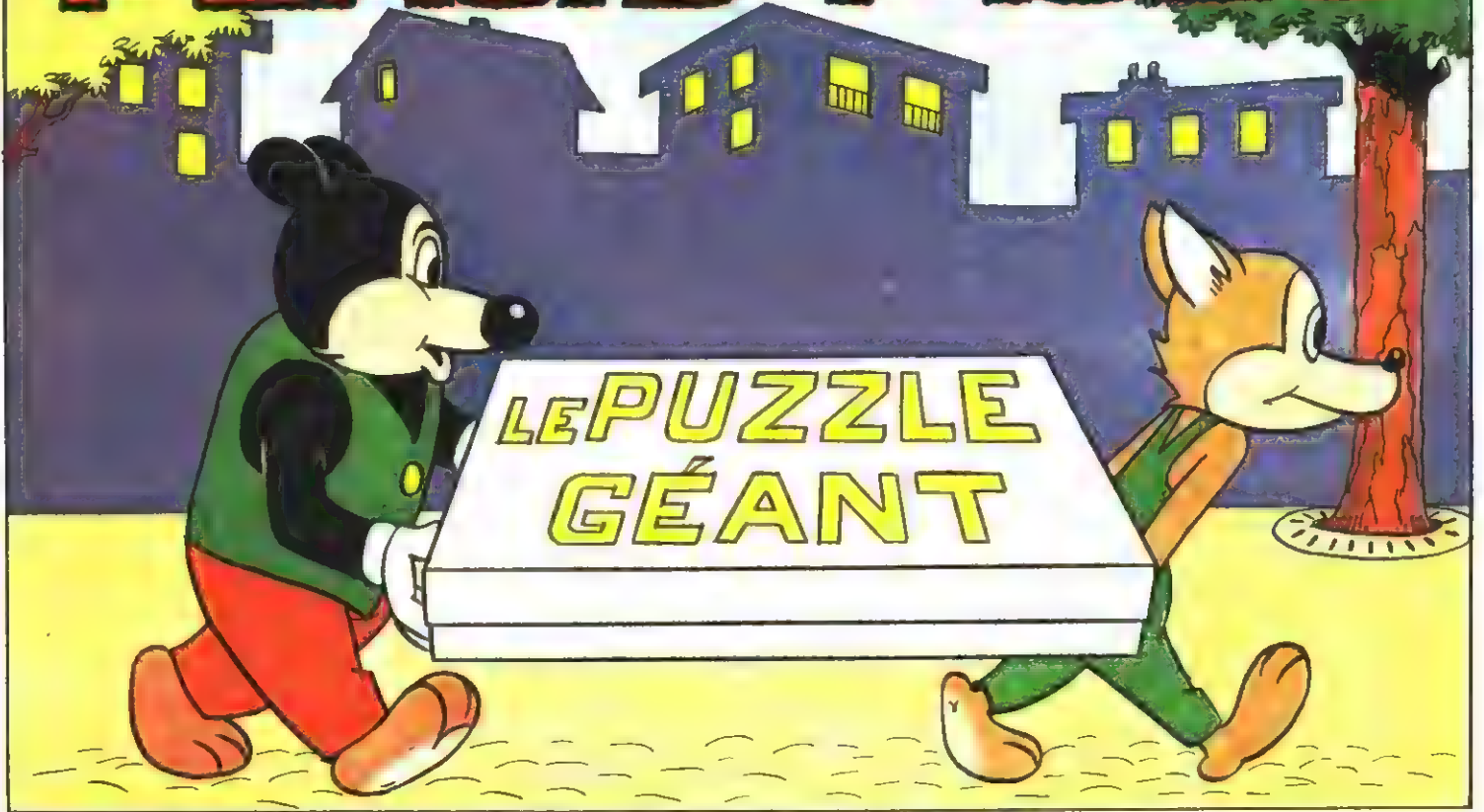
chez les spécialistes et dans les grands magasins.

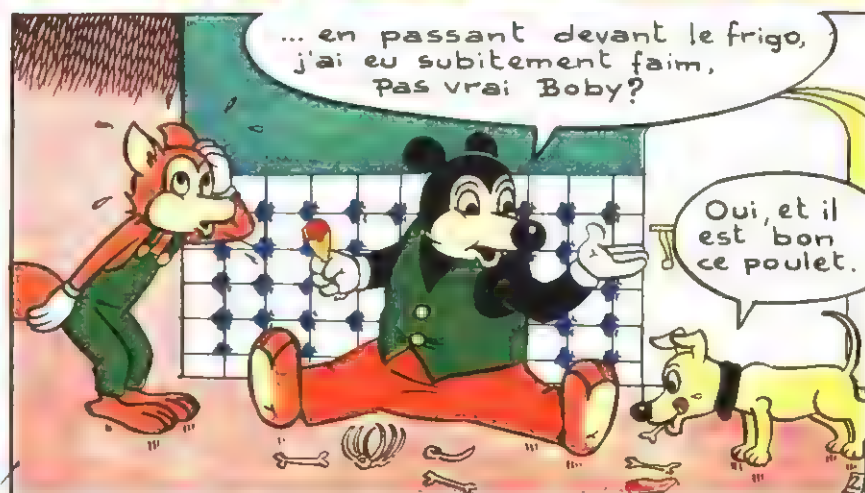
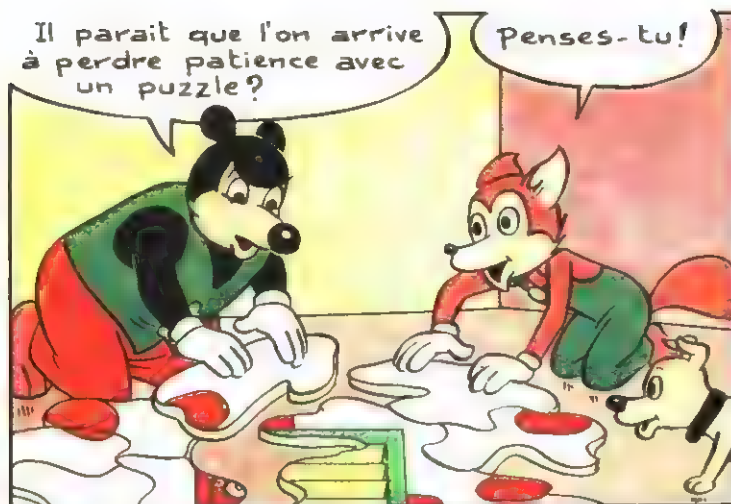
C'est un jeu

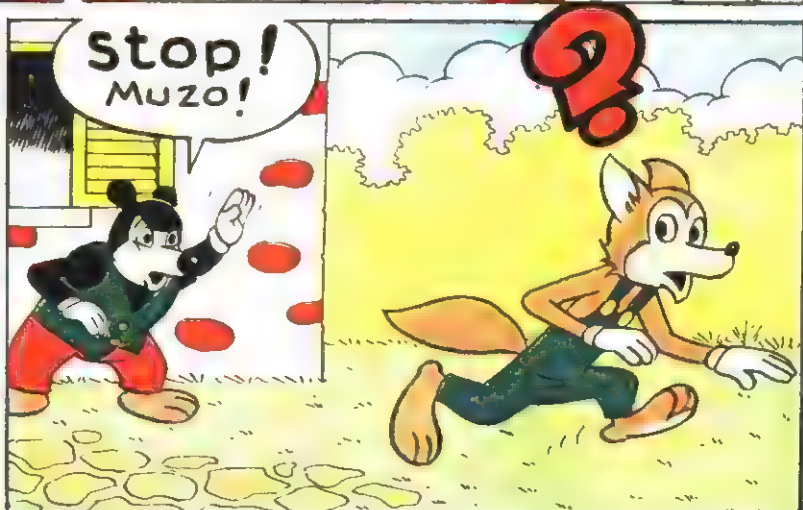
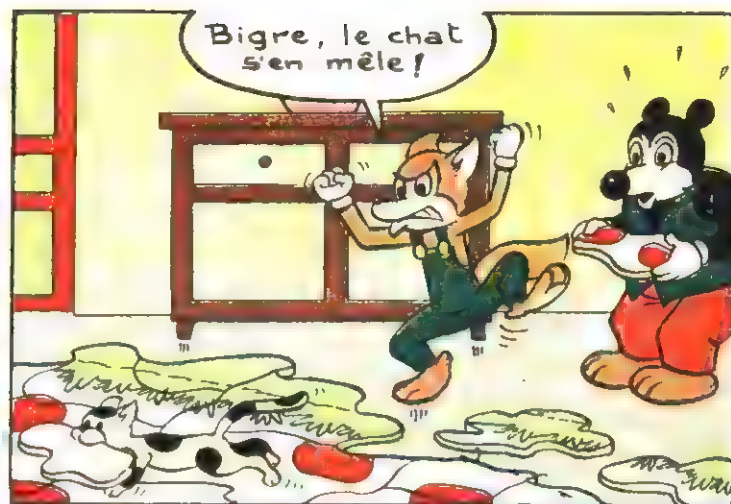
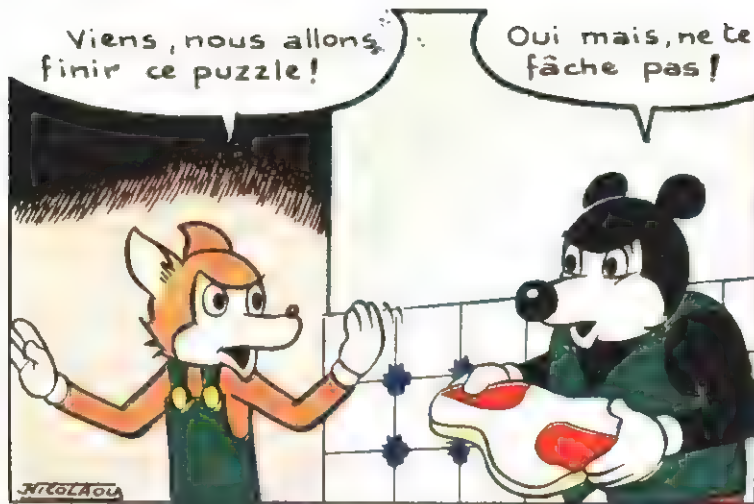
mako



PLACID et MUZO







Je m'acharne à chercher!
Mais il en manque?

RON!

c'est sûrement le
chat qui a emporté
des morceaux dehors?

Et s'il ne les
retrouve pas, il va
en faire une maladie.

J'ai trouvé!

Avec cette scie, croyez-
moi, je vais lui faire
un beau puzzle.

Muzo, viens voir.

?

Et tu peux y aller,
il est complet!

!?

FIN

LES HOMMES QUI L'AVAIENT PRIS EN CHASSE RÉAPPARURENT ENTRE LES ARBRES CALONÉS ET LE FILS DE CRÃO REPRIT SA COURSE... LES BRANCHES CARBONISÉES CRAQUAIENT SOUS SES PIEDS ET IL SOULÈVAIT, À CHAQUE FOULÉE, UN NUAGE DE POUSSIÈRE DE CHARBON...

OOOH...
CES GROTTES
CONDUISSENT PEUT-
ÊTRE DE L'AUTRE
CÔTÉ DES
COLLINES ?

LE FUYARD AVAIT LE
CHOIX, PUISQUE SIX
GROTTES S'OFFRAIENT
À LUI !...

© M. VALLANT Paris 1539

RAHAN

Le fils des âges farouches !

L'ARME TERRIFANTE

COMME IL S'ÉLANÇAIT VERS
CELLE QUI LUI PARAÎSSAIT
LA PLUS GRANDE, UNE
CLAMEUR D'EFFROI S'ÉLEVA
DERRIÈRE LUI...

TEXTE de
Roger LECUREUX
DESSIN d'
André CHÉRET



..ET IL CONSTATA
QUE SES POUR-
SUIVANTS S'IMMO-
BILISAIENT, COMME
FRAPPÉS DE STU-
PEUR PAR UN
ACTE SACRILÈGE!

CETTE
GROTTE EST
PEUT-ÊTRE SACRÉE
POUR EUX P...
DANS CE CAS,
RAHAN Y SERA
À L'ABRI DE
LEURS LANCES!

LE CLAN, ENTONNANT UN
CHANT FUNÈBRE, SE
RETIRAIT EN EFFET...
LES PHRASES POR-
TÉES PAR LE VENT
QUI PARVINRONT À
RAHAN, ANNONÇAIENT
"LA MORT PROCHAINE
DU CHASSEUR-AUX-
CHEVEUX-DE-FEU"...



ÉTRANGE!
ILS ANNONCENT
LA MORT DE RAHAN
ET SEMBLENT
LA DEPLORER!

LA GROTTE ÉTAIT
EN FAIT ASSEZ
PETITE ET N'AVAIT
PAS D'AUTRE IS-
SUE QUE L'EN-
TRÉE.

© Ed. VAILLANT Paris 1539



UNE COULÉE DE LAVE AVAIT ÉTÉ
JADIS ARRÊTÉE PAR CES COL-
LINES ET LES FISSURES DU SOL
ÉTAIENT PLEINES D'UN SABLE DE
LA COULEUR DES
"FRUITS- SOLEIL".

?

* FRUITS- SOLEIL : CITRONS



UNE POUDRE BLANCHE,
TOMBÉE DES PAROIS
FRIABLES, SE MÉLAIT
À LA POUSSIÈRE NOIRE
APPORTÉE PAR LE VENT...

HUUM!
RAHAN
NE SERA
PAS SEUL
À CHERCHER
REFUGE
ICI!

DANS LA NUIT
TOMBANTE, LE
FILS DE CRÃO
AVAIT PERÇU LE
GRONDEMENT
D'UN "GORAK".

...IL
EST TOUT
PRÈS ! IL
S'APPRO-
CHE!!

LE
"GORAK" SE
DÉCHAÎNE QUAND
ON LUI FAIT FRONT.
MAIS SA FUREUR
TOMBE DEVANT UNE
PROIE SANS
VIE...

ÉTENDU SUR LE DOS, RAHAN RETINT SON SOUFFLE
QUAND LE TIGRE AUX-DENTS-DE-SABRE AP-
PARUT... MAIS SA MAIN SE CRISPA PLUS FORT
SUR LE COUTÈLAS D'IVOIRE.

● M. VAILLANT Paris 1539

LE GRAND FAUVE
S'APPROCHA, FLAI-
RA L'HOMME...
QUAND SON INS-
TINCT LUI DIT
QUE LA VIE
HABITAIT CE CORPS,
IL ÉTAIT TROP
TARD POUR LUI....

UN INSTANT, RAHAN PENSA
QU'IL S'ÉTAIT MONTRÉ
LÂCHE...

NON !
DEVANT UN
"GORAK" LA RUSE
N'EST PAS UNE
LÂCHETE !
MAIS
D'AUTRES
VIENDRONT S'
RAHAN N'ALLI-
ME PAS UN
FEU

IL ENTASSA DES
BRANCHES MORTES
À L'ENTRÉE DE LA
GROTTE... SON FEU,
IL LE SAVAIT, ÉLOI-
GNERAIT LES FAUVES.



1539

© M. VARIANT Paris



IL AVAIT DÉCOUVERT DES SILEX SUR LE SOL
POUDREUX... IL EN FIT JAILLIR UNE ÉTINCELLE...

**ET CE FUT
TERRIFIANT!**

DANS UN BRUIT DE
VOLCAN EN COLÈRE
LA GROTTE PARUT
ÉCLATER! LE SOUF-
FLE DE CETTE FAN-
TASTIQUE EXPLOSION
PROJETA LE FILS
DES ÂGES FAROUCHES
À TRENTE PAS DE LÀ!





"CHEVEUX-DE-FEU" VIT ENCORE !

UNE FUMÉE ÉPAISSE S'ÉCHAPPAIT ENCORE DE LA GROTTÉ QUAND DES CHASSEURS LE DÉCOUVRIRENT.

SON SACRILÈGE MÉRITAÎT POURTANT LA MORT !



LE CHOC AVAIT ÉTÉ D'UNE TELLE VIOLENCE QUE RAHAN NE REPRIT CONSCIENCE QU'AU PETIT JOUR... DES HOMMES L'ENTOURAIENT.

NOUS NE TE POURSUIVIONS PAS, HIER...



... NOUS VOULIONS TE DIRE COMBIEN IL EST DANGEREUX D'APPROCHER LES "GROTTES-QUI-TONNENT" ! TU N'AURAS PAS DU NOUS FUÎR, "CHEVEUX-DE-FEU" !

RAHAN NE COMPREND PAS... IL N'A FAIT QUE FRAPPER LES "PIERRES-QUI-LANÇENT-DES-ÉTOILES" ! *

* SILEX.

© Ed. VAILLANT Paris 1539



C'ÉTAIT SUFFISANT POUR DÉCLENCHER LA COLÈRE DE LA GROTTÉ !



TAÏWA, LE CHEF DE CE CLAN, RELATA COMMENT UNE NUIT, SON FRÈRE, AVAIT ÉTÉ DÉCHIQUETÉ DANS UNE AUTRE GROTTÉ...

LE MALHEUREUX CROYAIT QUE LA LUMIÈRE DE SA TORCHE EN CHASSERAIT LES MAUVAIS ESPRITS !



...ET POUR-
TANT ARRIX L'AVAIT
MIS EN GARDE. ON NE
DÉFIE JAMAIS IMPU-
NEMENT LES MAUVAIS
ESPRITS ! "CHEVEUX-
DE-FEU" DEVAIT
ÊTRE CHÂTIÉ
POUR AVOIR
RÉVEILLÉ LEUR
COLÈRE !

RAHAN
NE CROIT PAS
AUX "MAUVAIS
ESPRITS" !
LE
FRÈRE
DE TA'WA AVAIT
UNE TORCHE
POUR ENTRER
DANS LA GROTTE...
ET
RAHAN
A FAIT UNE
ETINCELLE...
C'EST
LE FEU QUI
FAIT TONNER
LES GROTTES !



**RAHAN
DÉCOUVRIRA
POURQUOI !**
IL PROUVE-
RA À ARRIX-
LE-SORCIER
QUE LES
MAUVAIS
ESPRITS
N'EXISTENT
PAS !

RIEN N'AURAIT
PU EMPECHER
LE FILS DE
CRÃO DE RE-
TOURNER AUX
GROTTES MIS-
TÉRIEUSES...

● M. VAILLANT 1539



ARRIX PARLA ENCORE DE
"SACRILÈGE". MAIS LES CHAS-
SEURS ADMIRÈRENT SON
COURAGE QUAND IL PÉNÉ-
TRA DANS CELLE OÙ IL
AVAIT FAILLI MOURIR...



DU GRAND "GORAK"
CARBONISÉ NE
SUBSISTAIENT QUE
QUELQUES OSSE-
MENTS ET DES
CENDRES... LA FUMÉE
ET LES FLAMMES
AVAIENT NOIRCI
LES PAROIS...

ET RAHAN CONSTATA UNE CHOSE ÉTRANGE:
LE SOL DE LAVE ÉTAIT MAINTENANT À NU.
LES COULÉES DE SABLE JAUNE, LA COU-
CHE DE POUSSIÈRE NOIRE ET DE POU-
DRE BLANCHE AVAIENT DISPARU!



© Ed. VAILLANT Paris 1539

LA
"POUSSIÈRE
DE LA GROTTE" A
BRÛLÉ...
ET C'EST PEUT-
ÊTRE ELLE QUI
A TONNE!!

EN CES TEMPS FAROU-
CHES UNE TELLE SUP-
POSITION DÉFAIT
L'ENTENDEMENT...



MAIS LE FILS DE CRÂO SAVAIT LA NATURE
CAPABLE DE CHOSÉS BIEN ÉTRANGES!
UN INSTANT PLUS TARD IL PÉNÉTRAIT DANS
UNE AUTRE GROTTE...



ICI LES COULÉES JAUNES
ÉTAIENT NOMBREUSES(*1),
LARGES LES TRAINÉES
DE POUSSIÈRE DE CHAR-
BON ÉPAISSÈ LA COUCHE
DE POUDRE BLANCHE(*2)



* RAHAN NE POUVAIT SAVOIR QU'IL
S'AGISSAIT: (*1) DE SOUFRE (*2) DE SAL-
PÊTRE.

DES CRIS INQUIETS FUSÈRENT
QUAND IL RÉAPPARUT AVEC
LES PETITS TAS DE POUDRES.

"CHEVEUX-
DE-FEU" PRO-
VOQUE LES
ESPRITS!

NE
CRAIGNEZ
RIEN! RAHAN
CROIT QUE
C'EST UNE DE
LES POUDRES QUI
"TONNE" IL VEUT
SAVOIR
LAQUELLE!



PEU APRÈS...

RESTEZ
OÙ VOUS ÊTES...
RAHAN VA VOUS
REJOINDRE!

LE FILS DES AGES FAROUCHES ALLUMA LES FINES
LIANES ENFONCÉES DANS LES TROIS POUDRÉS...

ET COURUT
RETROUVER
LES CHASSEURS.

ARRIX
VA VOIR QUE
LES "GROTTES-QUI-
TONNENT" NE
SONT PAS
HANTÉES PAR
DE "MAUVAIS
ESPRITS".

TOUS RETENAIENT LEUR SOUFFLE... LES PETITES FLAMMÉCHES RONGEAIENT LES LIANES, SE RAPPROCHAIENT
DES PETITS TAS...

© M. VALLANT Paris 1539

ELLES ATTEIGNIRENT LA POUDRE
NOIRE, PUIS LA BLANCHE, PUIS
LA JAUNE...

...ET RIEN NE SE PRODUISIT!!

PPFCHFFF!

"CHEVEUX-DE-
FEU" VEUT TROMPER
NOTRE CLAN!
QU'ON
LE TUE
IMMÉDIATEMENT!

ARRIX-LE-SORCIER TRI-
OMPHAIT ET LES CHAS-
SEURS TOI- SAIENT
LE FILS DE CRÂO
AVEC COLÈRE...

MAIS CELUI-CI NE SE
RÉSIGNAIT PAS AUSSI
VITE À UN ÉCHEC.

ATTENDEZ !
LES POUDRES NE
"TONNENT" PEUT-ÊTRE
QUE LORSQU'ELLES
SONT MÉLAN-
GÉES !!



UN INSTANT PLUS TARD IL N'AVAIT FAIT QU'UN TAS DES TROIS
POUDRES ET ALLUMAIT LA LIANE-MÈCHE... À NOUVEAU
CE FUT LE SILENCE... LES REGARDS BRAQUÉS.



© M. VALLANT Paris 1539

ET SOUDAIN...



UN BRUIT
ÉTOUFFÉ
RETENTIT.
UNE HAUTE
FLAMME
S'ÉLEVA QUI
S'ÉTEIGNIT
PRESQUE
AUSSI-TÔT...

LA POUDRE
AVAIT
DISPARU.

ARRIX
CROIT-IL
ENCORE AUX
"MAUVAIS-ESPRITS" ?
RAHAN AVAIT
RAISON DE
CROIRE AU
POUVOIR DES
POUDRES.

CETTE
FLAMME N'AVAIT
RIEN DE COMPARABLE
AVEC CELLES DES
GROTTES !



... SI LES GROTTES
TONNENT D'UNE FAÇON
AUSSI TERRIFIANTE,
C'EST PARCE QUE LES
POUDRES S'Y TROU-
VENT EN GRANDE
QUANTITÉ ET PARCE
QU'ELLES Y SONT
EMPRISONNÉES !
RAHAN TE LE
PROUVERA !



LE FILS DE CRÃO FIT, CE JOUR-LÀ, UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE.

DANS CE BAMBOU, LES TROIS POUDRES DEVRAIENT "TONNER" PLUS FORT.

OONH!

COMME IL AVAIT FAILLI RENVERSER LA POUDRE IL DÉCIDA D'OBSTRUER LE BAMBOU PAR UN TAMPON DE GLAISE...

ATTENTION! ÉLOIGNEZ-VOUS!!!



L'EXPLOSION FUT CETTE FOIS SI FORTE QUE, BIEN QU'IL SE SOIT ÉCARTÉ, IL FUT PROJETÉ À TERRE PAR LE SOUFFLE...



© Ed. VAILLANT Paris 1539

CETTE DÉMONSTRATION ALLAIT SINGULIÈREMENT ÉBRECER L'AUTORITÉ RIX-LE-SORCIER... ELLE LE FUT D'AVANTAGE DANS LES JOURS QUI SUIVIRENT...

RAHAN A DÉCOUVERT UN SECRET MERVEILLEUX ET TERRIBLE! LES "DEUX-DENTS" * EUX-MÊMES FUIERAIENT DEVANT CES "BAMBOUS-QUI-TONNENT"!

* MAMMOUTHS.





LE FILS DES ÂGES ES-SAYA DE NOUVEAUX MÉLANGES... PLUS DE POUDRE BLANCHE ET MOINS DE JAUNE AUGMENTAIT LA PUISSANCE DES "BAMBOUS-QUI-TONNENT"...



"CHEVEUX-DE-FEU" AURA BIENTÔT SUR LE CLAN PLUS D'EMPRISE QUE TOI-MÊME, TAIWA... PUIS-QUE NOUS CONNAISSONS LE SECRET DES POUDRES, TU DEVRAIS LE CHASSER!



IGNORANT LES INTRIGUES DU SORCIER, RAHAN EXPÉRIMENTAIT TOUJOURS LES "BAMBOUS-QUI-TONNENT".

VOYONS LEUR EFFET DANS LA RIVIÈRE, FRÈRES...

© Ed. VAILLANT Paris 1539



...HUMM! L'EAU ÉTEINT LA LIANE! IL FAUDRAIT PROTÉGER LA BRAÏSE INSTANT... TOUT PETIT INSTANT..

PSCHIFFF



IL IMAGINA CE MATIN-LÀ UN COUVERCLE POUR PROTÉGER LA MÈCHE DE L'EXPLOSIF... ET LE RÉSULTAT FUT ÉTONNANT...

UNE GERBE S'ÉLEVA ET DES DIZAINES DE POISSONS VINRENT FLOTTER À LA SURFACE.

QUAND LE GIBIER SE FERA RARE, LA RIVIÈRE NOURRIRA LE CLAN!



UN GRONDEMENT SOURD, DANS LA MONTAGNE, INTERROMPIT SOUDAIN LA "PÊCHE".

UNE AVALANCHE!

VITE, RAHAN! A LA GRANDE CAVERNE! C'EST TOUJOURS LÀ QUE LE CLAN SE REFUGIE!



ET L'AVALANCHE CESSA AUSSI BRUTALEMENT QU'ELLE AVAIT COMMENCÉ.

NOUS NE REVERRONS PLUS JAMAIS LES NÔTRES!!

DE GROSSES ROCHES DEVALAIENT LA PENTE EN ENTRAÎNANT D'AUTRES DANS LEUR CHUTE, ENGENDRAIENT UN TORRENT DE GRANIT...



AU-DELÀ DU VILLAGE DÉSERT, L'ENTRÉE DE LA GRANDE CAVERNE ÉTAIT OBSTRUÉE PAR D'ÉNORMES ROCHERS.

TA-LÀ... ARRÊT... NOS FEMMES... NOS ENFANTS... **TOUS MOURRONT DANS LE VENTRE DE LA MONTAGNE!!**



© M. VALLANT Paris 1539



© M. VAILLANT Paris 1539





© Ed. VAILLANT Paris 1539



LE CALME REVINT. MAÏS RAHAN PRÉSENTAIT QU'É L'IGNOBLE IDÉE D'ARRIX CHEMINERAIT DANS LES ESPRITS PRIMITIFS.

RAHAN VOULAIT SIMPLEMENT DÉCOUVRIR LE SECRET DES POUDRES...







IL BUTA CONTRE UNE PIERRE ET PERDIT L'EQUILIBRE...



ENTRE SES CILS POUDREUX, LE FILS DE CRÃO ENTREVIT LE SORCIER QUI BRANDISSAIT SA LANCE... SA MAIN SE REFERMA INSTINCTIVEMENT SUR UN GROS SILEX...



© M. VAILLANT Paris 1539



D'AUTRES EXPLOSIONS
SUIVIRENT... CELLES
DES "BAMBOUS-QUI-
TONNENT" ACCUMULÉS
PAR LE SORCIER.

POUR-
QUOI RAHAN
A-T-IL FAIT
TONNER LA
GROTTE ?!



RAHAN RACONTA CE QU'IL
VENAIT DE VOIR, CE QU'IL
VENAIT DE FAIRE...

LA
"PIERRE-
QUI-LANCE-DES
ÉTOILES" A MAN-
QUÉ ARRIVER, MAIS
ELLE A DÛ FRAP-
PER LA PAROI
FAIRE UNE
ÉTINCELLE...



LE FILS
DES ÂGES
FAROUCHES
ÉTAIT
GRAVE...



RAHAN
N'AURAIT PAS
DÛ PERCER LE
SECRÉT DES GROTTES!
LA POUDRE DONNE
UN TROP GRAND
POUVOIR A'
CEUX QUI ONT
DE MAUVAISES
PENSÉES!

AINSI, CE
FOURBE PRÉPARAIT
DES "BAMBOUS-QUI-
TONNENT" A L'INSU
DU CLAN!

ET
IL VOULAIT
ENRAÎNER
LES TIENS
DANS LA
GUERRE!



1539

© M. VAILLANT Paris

IL CONTEMPLAIT LES GROTTES... CELLE
OÙ VENAIT DE PÉRIR LE SORCIER, ET
QUI FUMAIT ENCORE...
CELLE OÙ LE FRÈRE DE TA'WA AVAIT
ÉTÉ DÉCHQUETÉ... CELLE OÙ LUI-
MÊME AVAIT FAILLI MOURIR...

CELS-TROIS-LÀ ÉTAIENT À JAMAIS
INOFFENSIVES...



17



...MAIS IL RESTAIT LES AUTRES!

QUE FAIS-TU?

IL RÉAPPARUT BIENTÔT, AVEC TROIS TORCHES.

RAHAN S'ÉLANÇAIT VERS LE VILLAGE OÙ BRÛLAIT ENCORE LE FEU...



NUL NE SAIT SI LES TIENS, OU D'AUTRES CHASSEURS, NE CÉDERONT PAS UN JOUR AUX MAUVAISES PENSEES!

...MAIS RAHAN NE LEUR LAISSERA PAS LES MOYENS DE SE DÉCIMER!

LA TORCHE VOLA VERS LA BOUCHE GÉANTE D'UNE GROTTE...

© M. VAILLANT Paris 1539



L'EXPLOSION SECOUAIT ENCORE LA COLLINE QUAND IL LANÇA LES AUTRES TORCHES DANS LES DEUX DERNIÈRES GROTTES.

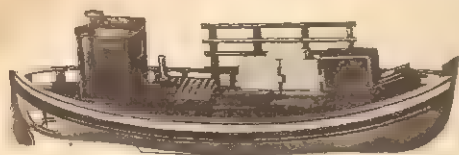


TOUTE LA POUDRE VA BRÛLER! LES GROTTES NE TONNERONT PLUS JAMAIS, FRÈRES!

LES EXPLOSIONS... LES FLAMMES... LA FUMÉE... LE FILS DE AGES FAROUCHES SEMBLAIT SURGI DE L'ENFER, MAIS CE "DIABLE" NE CLAMA QUE DES PAROLES DE PAIX, CE BIEN SI PRÉCIEUX DE "CEUX-QUI-MARCHENT-DEBOUT," LES HOMMES!

**LA REAPTE D'UNE MAQUETTE EN BOIS.
C'EST SON AUTHENTICITÉ...**

Pour nos nouveautés, nous avons choisi
la simplicité pour les jeunes !



TRAINERA. Barque de pêche à moteur du littoral catalan,
échelle 1/50, longueur 240 mm, hauteur 300 mm, coque en forme
avec pont, toutes pièces découpées.

La boîte avec plan..... **68,50 F**



LAUD. Barque levantine de pêche, échelle 1/50, longueur
240 mm, hauteur 300 mm, coque avec pont en forme,
toutes pièces découpées, voile terminée, filins, poulies.

La boîte avec plan..... **68,50 F**



BALLENERA. Baleinière de pêche à deux mâts, échelle
1/50, longueur 240 mm, hauteur 300 mm, coque en forme,
toutes pièces découpées, voiles terminées, filins.

La boîte avec plan..... **68,50 F**

Vous trouverez également dans notre **DOCUMENTATION
GENERALE N° 25** de nombreux modèles de bateaux : pêche,
plaisance, marine de guerre, bâtiments anciens, etc.
156 pages, plus de 1000 illustrations (bateaux, avions, autos,
radio-commande). Envoi franco contre 5 F*

A LA SOURCE DES INVENTIONS

60, boulevard de Strasbourg, 75010 PARIS.

Magasin pilote - Conseils techniques - Service après-vente.

* Pour vos règlements :

LA SOURCE SARL - C.C.P. 33139-91 - LA SOURCE



**En juillet 1942, des FW 190
de la JG26 patrouillent au large
de Boulogne...**

**Soudain, en face, à quelques
kilomètres, 12 Spitfire passent
au ras des vagues, en route vers
la France.**

**Les FW 190 s'élancent
à leur poursuite...**

Voici le début d'une nouvelle histoire passionnante
sur l'aviation 39/45!

Au total, 10 histoires authentiques racontées
et illustrées par un spécialiste... et éditées par
"Matchbox", un spécialiste lui aussi.

Chaque histoire est toujours accompagnée
d'une documentation précise et fournie : photos
d'époque, riche technique illustrée..., plus un banc
d'essai complet d'une maquette Matchbox au
1/72^e comprenant : des "trucs" de montage,
des idées de transformations faciles à réaliser
à partir de la maquette de base... des possibilités
de coloriages autres que ceux montrés dans
les boîtes... Etc. ! Etc. !

Bref, une somme d'informations indispensables
à tous ceux qui se passionnent pour les maquettes
exactes au tout petit détail près... ou qui
s'intéressent de près à l'histoire de l'aviation.

Comment vous les procurer ?

Pour recevoir les 10 premières "histoires au 1/72^e",
il suffit d'adresser vos nom, prénom et adresse
complète (écrits très lisiblement) à :

**PUBLILETTRES - SERVICE PF - MATCHBOX
4, rue du Chemin-de-Fer - 60200 COMPIEGNE**

en joignant 3 timbres à 80 centimes.

Matchbox vous fait cadeau de tout le reste !
Et cette offre spéciale est valable jusqu'au
1^{er} février 1975.



matchbox recommande les peintures Humbrol.

ROBIN le château. des BOIS des tourments.

Texte : J. OLLIVIER.

Dessins : MARTIN-SIEVRE.



LE "CHÂTEAU" DE BOSTON
N'ÉTAIT QU'UNE GROSSE DEMEURE
CARRÉE DERRIÈRE SON MUR D'EN-
CEINTE MAIS SA RÉPUTATION DE
PRISON COMTALE
N'ÉTAIT PLUS À FAIRE...



-MÊME LES CORBEAUX
PRÉFÈRENT PASSER AU LARGE !



LE REMPART SE DRESSAIT
SUR UNE RIVE DE
LA WITHAM...

- NOUS ATTAQUERONS À LA FIN DE LA NUIT.
ILS NE SONT PAS PLUS DE DIX GARDES.

© Ed. VAILLANT Paris 1539



- MAIS COUPE-GOËLE LE GOUVERNEUR
COMPTE POUR TROIS EN FÉROCITÉ...



- JE SUIS PRÊT À PERDRE UNE MAIN
POUR SORTIR PETIT-JEAN DE SON CACHOT...

PETIT-JEAN AVAIT
ÉTÉ CAPTURÉ, LORS
DE LA PERFIDE TRÈ-
VE DE NOËL, EN
PLEIN SOMMEIL,
CHEZ SA VIEILLE
MÈRE PRÈS DU VIL-
LAGE DE
SCUNTHORPE



LA NUIT ÉTAIT BLANCHE...
LE FROID FAISAIT CRAQUER
LES ARBRES.

-PAR SHERWOOD, C'EST L'HEURE
OÙ MÊME LES CHIENS DORMENT...



-ATTENDS-MOI
ICI !



LE GUETTEUR
S'ENGOURDISSAIT
DANS LE GEL.

-UNE NUIT À NE PAS
METTRE UN LOUP DEHORS.



-CE N'EST PAS LE
MOMENT DE FLANCHER...



LE SOLDAT
S'AFFAISSA SANS UN CRI
SUR LE PARAPET.



LE PLUS DUR ÉTAIT FAIT. L'EFFET
DE SURPRISE DEVAIT JOUER À PLEIN.



COUPE-GOËLE
SE DRESSA BRUSQUEMENT.
LE MOLOSSE GRONDAIT.

-URSUS!



-PAR LES FLAMMES
DE L'ENFER!

DES OMBRES TRAVERSAIENT
LA COUR...

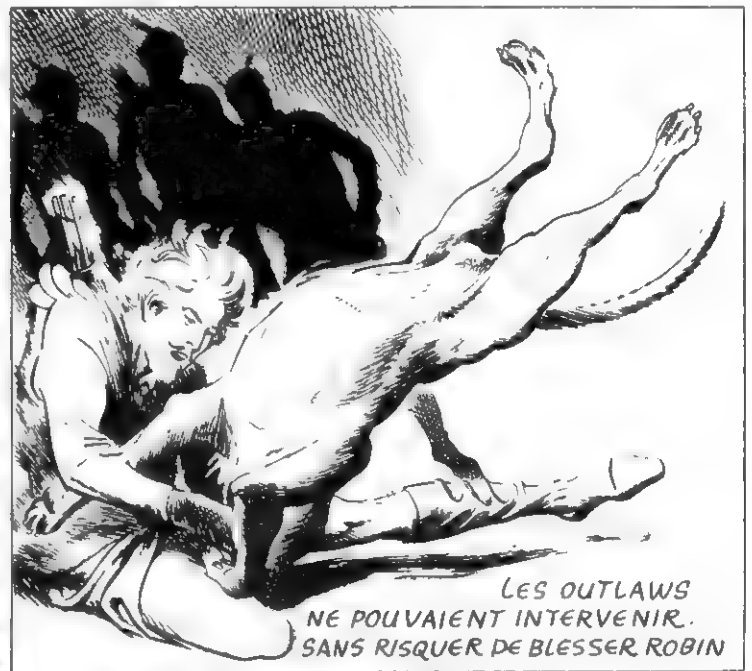


LA LOURDE
PORTE
BARDÉE
DE FER
GRINÇA À PEINE...



LE MOLOSSE BONDIT EN SILENCE...

-AUX ARMES!
AUX ARMES!



LES OUTLAWS
NE POUVAIENT INTERVENIR.
SANS RISQUER DE BLESSER ROBIN

© Ed. VAILLANT Paris 1539



-LAISSEZ-MOI FAIRE!

L'HOMME AU FOUET
DÉTENDIT SA LANIÈRE

DES APPELS,
DES CRIS,
DES JURONS
S'ENTRECROISAIENT...



-IL VA falloir
SE BATTRE DUR...
MERCI WHIP!



COUPE-GOËLE
SE PRÉSENTAIT,
MASSIF ET
ÉCUMANT

-FACEDIEU,
JE VAIS
VOUS TRANCHER!
EN PIÈCES.



-JE M'OCCUPE
DE LUI!
CHARGEZ-VOUS
DES AUTRES...



LES HOMMES AUX CHAPEAUX VERTS!
LES BRIGANDS DE SHERWOOD!



-J'AI DÉJÀ MIS AU SUPPLICE UN
DES VÔTRES... PETIT-JEAN
LE MAL-NOMMÉ...



-IL A CHANTÉ SOUS LA
TORTURE! LES BOURREAUX
S'Y SONT MIS À QUATRE...
AHA-HAA!



-MALHEUR 'A TOI
COUPE-GOËLE!
PETIT-JEAN EST
MON FRÈRE!

© M. VARLANT Paris 1539

CEPENDANT WILL SCARLETT ET LES OUTLAWS
REFOULAIENT DANS LA COUR
LES SOLDATS DU CHÂTEAU
DES TOURMENTS.



-ET QUE CHAQUE
FLÈCHE PORTE!

COUPE-GOËLE
CONNAISSAIT
SON MÉTIER..
PLUS D'UNE FOIS
IL FORÇA ROBIN
À ROMPRE.



-JE T'AURAI
ROBIN HOOD!



STRAX

-C'EST
À VOIR!

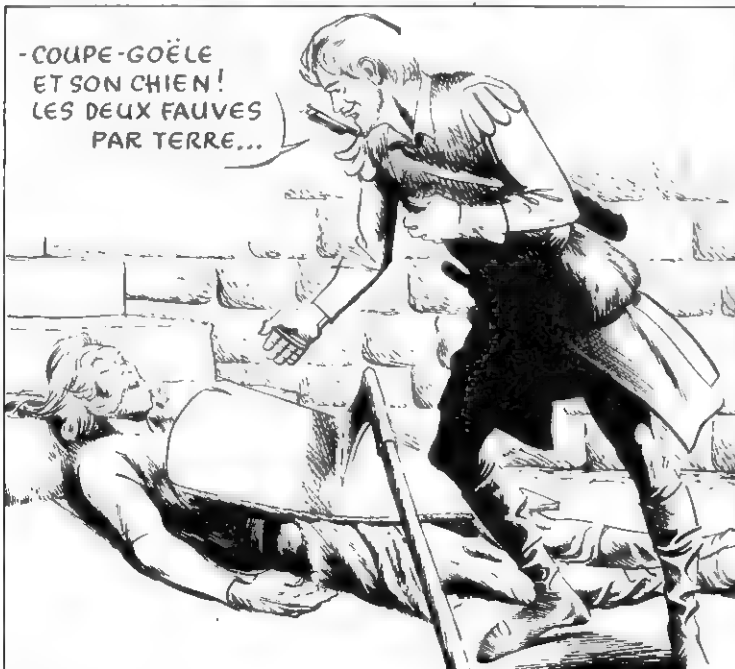


CREVANT LE BOUCLIER LE FER
TOUCHA LE RUFFIAN À L'ABDOMEN...



LA TÊTE PORTA SUR LA PREMIÈRE
MARCHE...

© Ed. VAILLANT Paris 1539



-COUPE-GOËLE
ET SON CHIEN!
LES DEUX FAUVES
PAR TERRE...



-NOUS AVONS MIS QUELQUES
UNS SUR LE CARREAU, ROBIN!
LES AUTRES SE CACHENT...



ILS FORCÈ-
RENT LA GRIL-
LE DE FER QUI
COMMANDAIT
L'ACCÈS AUX
CACHOTS SOU-
TERRAINS.

-LE RETROUVERONS
NOUS VIVANT? COU-
PE-GOËLE L'A LIVRÉ À
SES TOURMENTEURS!



-LA CHAMBRE
DE TORTURE...

D'AUTRES GRILLES S'OUVRAIENT
DE CHAQUE CÔTÉ DU SINISTRE CORRIDOR



-REGARDEZ, UN PUIT...
ON ENTEND MUGIR
DES EAUX...



-LA RIVIÈRE PASSE SOUS LE
CHÂTEAU... ET ELLE SE JETTE DANS
LE WASH. LES PÊCHEURS PARLENT
DES CADAUVRES FLOTTANT... À PRÉSENT
JE SAIS D'OÙ ILS VIENNENT...!

© M. VAILLANT Paris 1539



TROIS HOMMES ÉTAIENT
ENCHAÎNÉS DANS LE CACHOT
SUIVANT.

-SEIGNEUR!
DES SQUELETTES VIVANTS...



-PITIE!

-NOUS SOMMES ICI
POUR VOUS DÉLIVRER...

ILS DÉCOUVRIRENT ENCORE DEUX AUTRES ENCHAÎNÉS, MAIS DE PETIT-JEAN NULLE TRACE !

-COUPE-GOËLE PARLERA. SI PETIT JEAN EST MORT JE DOIS SAVOIR COMMENT...

-WHIP, OCCUPE TOI DE FAIRE DÉFERRER CES PAUVRES BOUGRES.

-PAR SHERWOOD DISPARU!

LE GOUVERNEUR DU CHÂTEAU DES TOURMENTS N'ÉTAIT PLUS LÀ...

COUPE-GOËLE DEMOURA INTROUVABLE. SANS DOUTE, RETROUVANT SES ESPRITS, AVAIT-IL PU GAGNER QUELQUE CACHETTE...

LE JOUR SE LEVAIT SUR LA SINISTRE PRISON

-HO MES OUTLAWS, TÂCHEZ DE PRENDRE VIVANT UN DES GARDES DE BOSTON...

IL FIT LE TOUR DES BATIMENTS ET TOUT À COUP SOUS UN MUR EN RUINES...

-OH HOO, UN PASSAGE!

LE SENTIER MENAIT À UN SOUPIRAIL

-PETIT-JEAN ! HOO PETIT-JEAN ! C'EST MOI !

-ROBIN...OH ROBIN, JE N'EN PEUX PLUS... COUPE-GOËLE MA EMMURÉ...



PETIT-JEAN
ÉTAIT ENCHAÎNÉ
DEPUIS SEPT JOURS
DANS CE RÉDUIT GLACÉ DE DIX PIEDS
CARRÉS... LE SOUPIRAIL CONSTITUAIT LA
SEULE OUVERTURE LA PORTE ÉTANT MURÉE.

-LES BOURREUX M'ONT TENAILLÉ
AU FER ROUGE, ROBIN!



-COURAGE PETIT-
JEAN, COURAGE,
NOUS ALLONS
ARRACHER TOUT CELA.



-YU-UUU!



-YUUU-HUYYY!

LES CORDES SE TENDIRENT
À SE ROMPRE...

© M. VALLANT Paris 1538



-HOURRAH!
LES BARREAUX CÉDENT...



TOUT LE BLOC ÉCLATAIT D'UN COUP...

-WHIP VA TE DÉFERRER
PETIT-JEAN... À SHERWOOD
TU RETROUVERAS
TES FORCES...



IL VOULUT UNE FOIS ENCORE FAIRE LE TOUR
DES LIEUX... COUPE-GOËLE N'AVAIT PU DISPARAÎ-
TRE EN FUMÉE ET CE MYSTÈRE L'INTRIGUAIT...



- COUPE-GOËLE ! TU TE TERRES
COMME UN BLAIREAU !



A DIX PIEDS DU SOL, UN PASSAGE SE-
CRET S'OUVRAIT DANS LE Puits.

- COUPE-GOËLE !



- FACEDIEU, NOUS RÉGLONS
NOS COMPTES UNE FOIS
POUR TOUTES.



COMME UN FURIEUX
IL COURAIT
SUR L'OUTLAW

TU NE TROUVERAS PAS TON
PETIT-JEAN... IL POURRIRA
LÀ OÙ JE LE TIENS ENFERMÉ !



LE GOUVERNEUR
ARRIVAIT SUR LUI

- TU VAS MOURIR,
COUPE-GOËLE ET PETIT-JEAN
EST DÉJÀ DÉLIVRÉ...





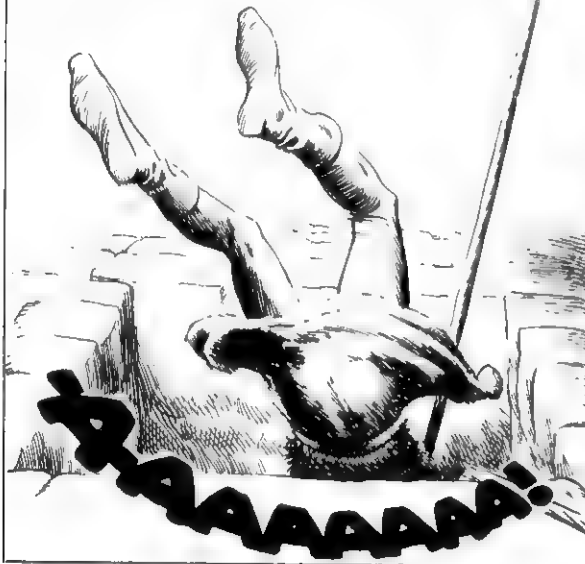
LES YEUX DE COUPE-GOËLE CHAVIRÈRENT
CEPENDANT QUE SES DOIGTS SE CRISPAIENT
SUR LE BOIS DE LA PIQUE.



IL RECUlait. RECUlait
TOUJOURS. HÉBÉTÉ...

-TU VA FAIRE LE GRAND SAUT,
BOURREAU!

L'AUTRE NE COMPRIT QU'AU DERNIER
MOMENT, QUAND IL BASCULA EN ARRIÈRE...



AINSI FINIT COUPE-
GOËLE, GOUVERNEUR
DU CHÂTEAU DES
TOURMENTS. LES
EAUX DE LA RIVIÈRE
SOUTERRAINE ROU-
LERAIENT SON CORPS
JUSQU'À LA MER.



ET ROBIN RETROUVAIT SON FRÈRE
PETIT-JEAN AUQUEL LES OUTLAWS
FAISAIENT FÊTE

-PETIT-JEAN MON AMI!
MON PLUS QUE FRÈRE...

© EL. VAILLANT Paris 1539



UN SOURIRE ILLUMINA
LE VISAGE ÉPROUVÉ
DU GÉANT...

-JE SAVAIS QUE TU VIEN-
DRAIS, ROBIN! LE CŒUR
NE SE TROMPE JAMAIS!

FIN



-IL YA DEVANT NOUS UNE QUANTITÉ DE BEAUX JOURS,
PETIT-JEAN... RESPIRE L'ODEUR DES FEUILLES ET DES HER-
BES... ENTENDS LE CHANT DU VENT DANS LES ARBRES!

LE JOURNAL DES JEUX



Conception : Roger DAL

TEST

Avez-vous le courage d'un Viking ?

Il fallait avoir le cœur bien accroché pour embarquer sur les minuscules drakkars et parcourir les mers brumeuses du Nord. Il fallait avoir un courage à toute épreuve pour partir, sans cesse, vers des pays lointains ! Auriez-vous le courage d'un Viking ?

Vos réponses à ces quelques questions vous le diront.

OUI NON

1. Regardez-vous sous votre lit, le soir, avant de vous coucher, pour être bien sûr qu'il n'y a personne ?.....

2. Aimez-vous vous promener sous l'orage ?.....



3. Iriez-vous dans une fusée en partance pour la Lune si on vous offrait une place dans la fusée ?.....

4. Fuyez-vous dès qu'un chien vous aboie aux mollets ?.....

5. Avez-vous peur dès que vous êtes dans une voiture qui va très vite ?.....



6. Est-ce que cela vous gêne d'aller tout seul, de nuit, à la cave ?.....



7. Quand deux copains se battent, fuyez-vous parce que vous avez peur de recevoir des coups (on peut toujours en prendre un ou deux à l'improviste) ?.....

8. Ou bien, vous mettez-vous du côté du plus faible ?.....

9. Vous gardez-vous de contredire un copain plus costaud que vous, même si vous êtes certain d'avoir raison ?.....

10. Quand vous marchez, le soir, dans une rue déserte, sifflez-vous ou chantonnez-vous pour vous donner du courage ?.....

11. Est-ce que cela vous amuserait de rencontrer un fantôme ?.....

12. Quand vous faites une blague, gardez-vous l'anonymat pour ne pas avoir d'histoires ?.....

Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « oui » à l'une des questions suivantes : 2, 3, 8, 11.

Un point aussi pour « non » à : 1, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12.

Faites le total de vos points, puis allez jeter un petit coup d'œil aux solutions pour savoir ce qu'il faut en penser.

DIFFERENCES 7

Sept détails différencient ces deux dessins. Quels sont-ils ?



ANOMALIES

Saviez-vous que les Vikings furent les premiers à découvrir l'Amérique. Mais dans cette scène de débarquement, au moins douze anomalies se sont glissées. A vous de les trouver !

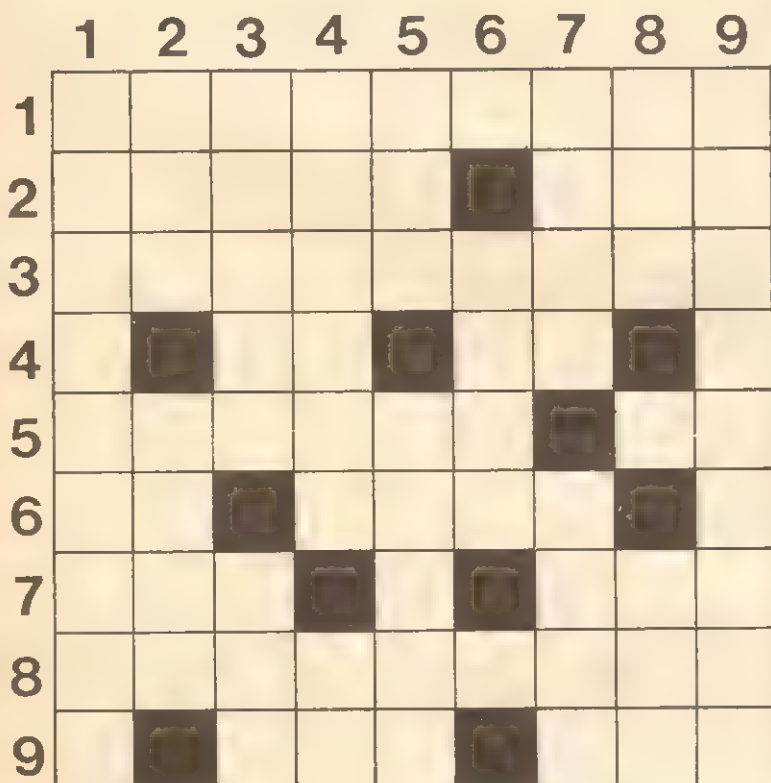


Solution des jeux page 56.

La Blague de la Semaine

Cette semaine, le gagnant est B. DARMECK, de Mazagran (Mostaganem). Il gagne une magnifique mallette de peintures.

Le matin, un voyageur se plaint au patron de l'hôtel :
— J'ai trouvé dans mon lit une puce morte et je n'ai pas fermé l'œil de la nuit !
— A cause d'une puce morte, demande l'hôtelier.
— Non ! Mais qu'est-ce qu'il y avait comme monde à son enterrement !...



M
O
T
S
C
R
O
I
S
S
E
S

HORIZONTALEMENT : 1. Province de France dans laquelle les Vikings se sont établis. - 2. Il prend sa source dans les Pyrénées et se jette dans l'Atlantique. Décor dorés. - 3. Lâchetés. - 4. Instrument de dessin. Note de musique. - 5. Ce que fait la vigie dans le nid-de-pie d'un navire. Pronom personnel. - 6. Du 1er janvier au 31 décembre. Possessif. - 7. Demeure d'oiseaux. Pour accepter. - 8. Qui vit sur la terre. - 9. Ils sont souvent opposés aux autres. Condiment très utilisé dans le Midi.

VERTICALEMENT : 1. Tels sont les navires capables d'aller en mer. - 2. Poème. Assemblée. - 3. Peu utilisée par les Vikings qui lui préféraient les eaux. Serré. - 4. Quadrupèdes. Sur les bornes à têtes rouges. - 5. Mesure de surface. Porte-feuilles. - 6. Précipitation vers quelque chose. - 7. Il n'a pas encore payé. Quelques mots mis dans la marge. - 8. Colère autrefois. Canton suisse. - 9. Capital et important.

Blagues

— Alors, Pierre, qu'est-ce que tu penses de ton nouveau petit frère, demande son oncle à un petit garçon de cinq ans.
— Je pense qu'il y a beaucoup de choses qui nous seraient plus utiles à la maison.
Hervé GRELAVO (Menesteral).

On a monté une pièce à peu de frais. L'acteur engagé pour tenir le rôle principal est tout à fait médiocre. Après la première, l'auteur le rejoint dans sa loge.

— Je rentre chez moi et je remanie ma pièce. Vous serez tué dès la fin du premier acte.
— Pourquoi ?
— Il vaut mieux que je vous tue avant que le public le fasse.

Francis LECONTE
(Annemasse).

Deux amis parlent d'un collègue de bureau :

— Entre nous, je crois que X se vante un peu lorsqu'il dit porter le pantalon.
— S'il le porte, c'est exact ; mais il le porte sous son tablier lorsqu'il fait la vaisselle.

Jean-Luc AGIER (Paris).

BULLES

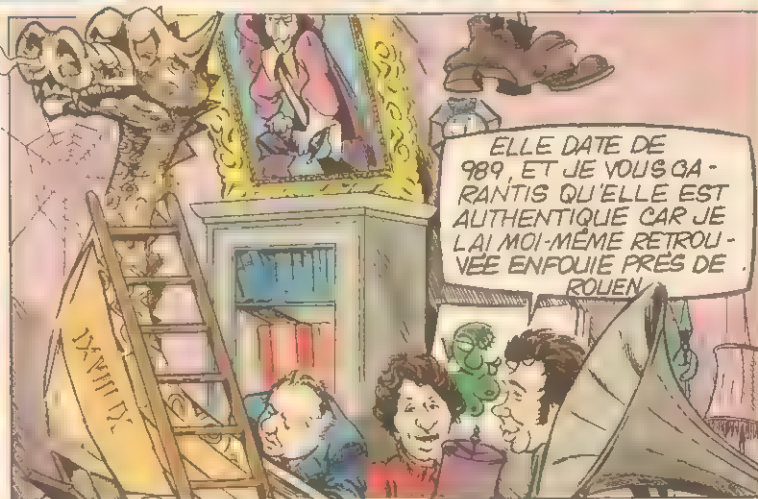
Les Vikings partent pour une expédition lointaine. L'hydromel qu'ils boivent pour célébrer cet embarquement crée une certaine confusion ; si bien que les paroles prononcées s'envolent un peu dans tous les sens.

Rendez-donc à chacun la bulle qui lui appartient.



JEAN RICHARD ENQUETE

CABROL GIL DAS



POURQUOI J. RICHARD PENSE-T'IL QUE C'EST UN FAUX ?

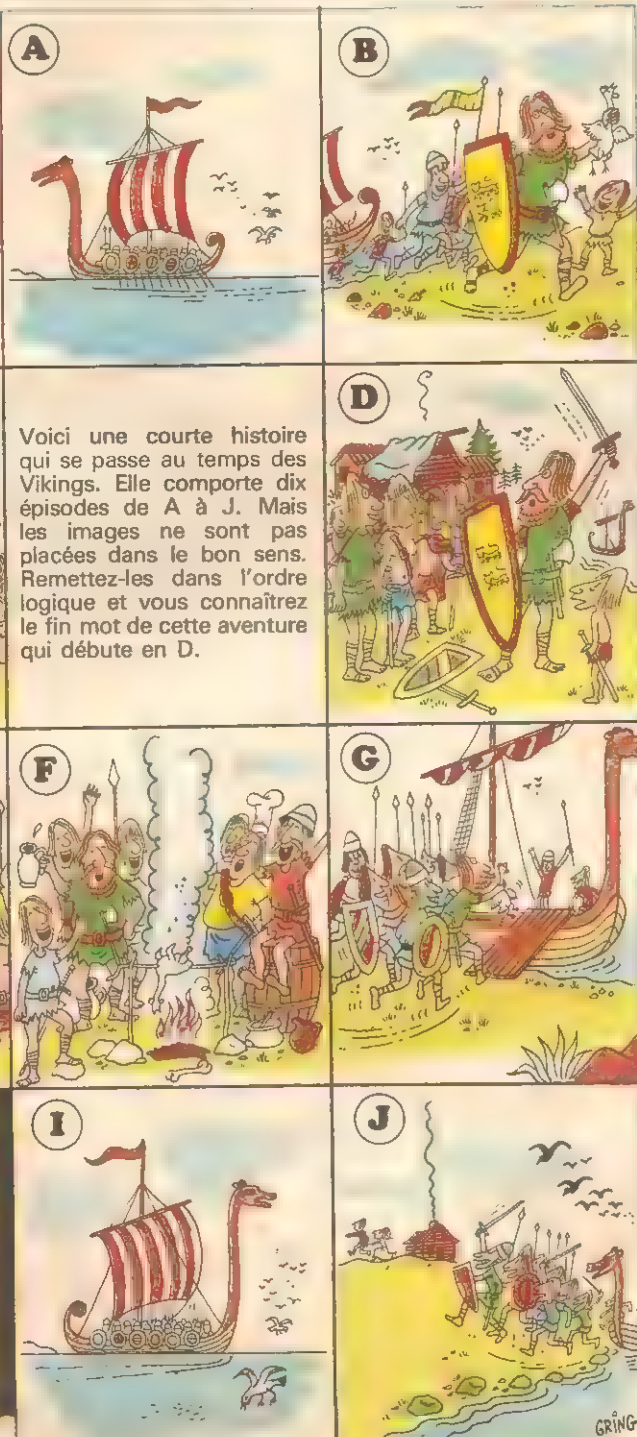
En prenant une lettre dans chacun de ces boucliers, de gauche à droite, vous allez pouvoir former six mots (de six lettres) qui se rapportent tous aux Vikings et dont voici les définitions :

- Pillard scandinave.
- Furent autrefois des Vikings.
- Ville de Suède.
- Habitants des bords d'une mer nordique.
- Les Vikings les traversaient sur leurs drakkars.
- Les pays qui en font partie furent ravagés par les Vikings.

Jeu de lettres



chaîne de bon sens



Voici une courte histoire qui se passe au temps des Vikings. Elle comporte dix épisodes de A à J. Mais les images ne sont pas placées dans le bon sens. Remettez-les dans l'ordre logique et vous connaîtrez le fin mot de cette aventure qui débute en D.

Blagues

Un couple d'ethnologues visite une peuplade perdue au fin fond de l'Amazonie. La femme remarque une indigène tissant des couvertures. Elle demande :

- Est-ce que je pourrais avoir une couverture ?
- Bien sûr.
- J'en voudrais une belle rouge.
- Vous la voulez en 110 ou 220 V ?...

Jacques BRANSWYCK (Lille).

*

Un robot entre dans une quincaillerie et demande :

- Donnez-moi 4 mètres de tôle ondulée.
- Tout de suite.
- De la bonne qualité, insiste-t-il. C'est pour ma femme, elle veut se faire une jupe plissée.

Serge (Nareux-les-Mines).

■

Une petite fille est allée à l'école pour la première fois. Sa maman qui l'attend à la sortie, lui demande :

- Alors, ça c'est bien passé ?
- Oui, répond la fillette, mais qu'est-ce qu'on perd comme temps entre les récréations.

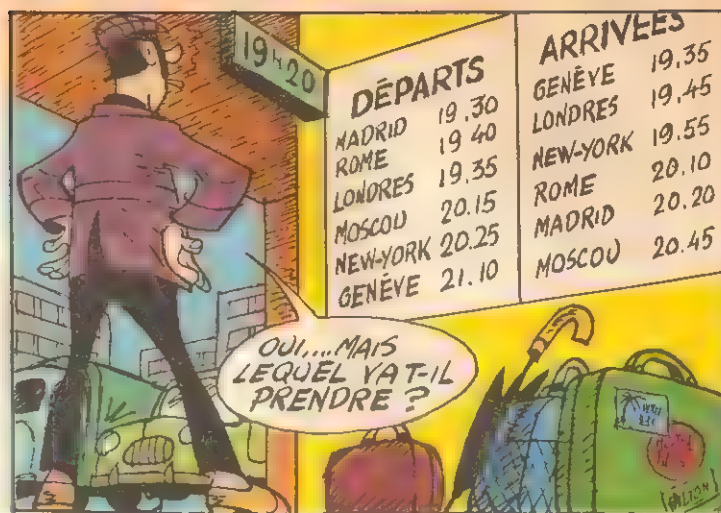
Christelle WAILLON.

ENIGME

par MOALLIC et CRESPI



UN GRAND VOYAGEUR



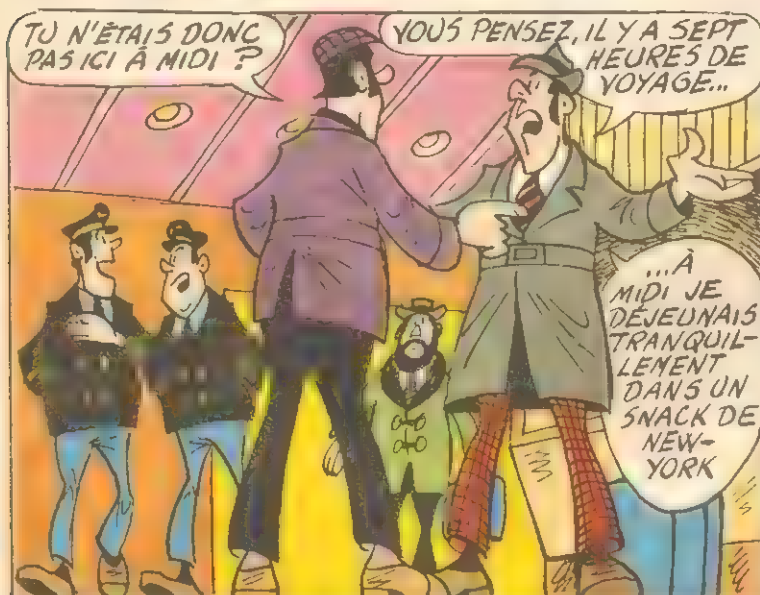
A midi, un bijoutier vient d'être victime d'un vol. Dans la description du voleur, Ludo reconnaît un certain Poussou.

1. Après chacun de ses « coups », Poussou prend l'avion pour « aller se mettre au vert ». Ludo se rend aussitôt à Orly.



2. Ludo aperçoit soudain Poussou dans le hall de l'aérogare, une valise à la main.

3. Poussou reste surpris en voyant Ludo, mais ne paraît pas inquiet outre mesure.



4. Il fait complaisamment à Ludo l'énumération de son emploi du temps de la journée.

5. Mais Ludo ne s'en laisse pas aussi facilement conter et il accuse formellement Poussou.

POURQUOI LUDO ACCUSE-T-IL POUSSOU ?

BLA- GUES

— Monsieur, dit au vendeur une dame élégante, je voudrais un manteau pour mon chien.

— Il m'est difficile de vous vendre un manteau sans voir l'animal ; -vous devriez l'amener pour que je puisse juger de sa taille.

— Oh, non, s'écrie la dame, je veux lui faire une surprise.

Jean LACHARTRE (Rouen).

Une dame attend dans l'anti-chambre d'un notaire. Il semble qu'on l'oublie, la porte s'ouvre enfin.

Le notaire demande :

— Vous avez été convoquée ?

— Oui, au sujet de l'héritage.

— Il y a longtemps que vous attendez ?

— Quatorze ans, monsieur.

Claude DROJEAN
(Montpellier).

HUMO- COLOR

Vous voudriez bien connaître la raison de l'étonnement de votre héros favori devant cette horde de Vikings hirsutes. Alors tous à vos crayons de couleurs.

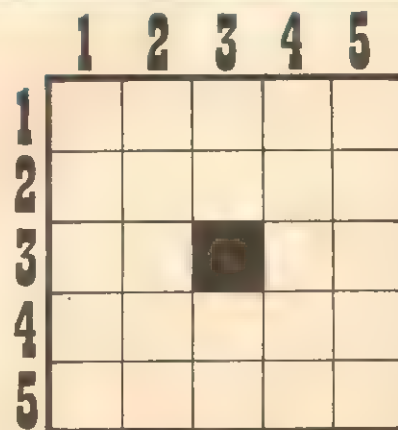
0 : blanc. - 1 : noir.
2 : jaune. - 3 : orange.
4 : marron. - 5 : bleu.
6 : rouge. - 7 : vert foncé.
8 : vert clair.



MOTS CROISÉS DES VIKINGS

HORIZONTALEMENT : 1. Il portait les drakkars des Vikings. - 2. Nom que l'on donnait autrefois à un navigateur. - 3. En droit. Mesure chinoise. - 4. A l'envers, les mains protégées. - 5. Raisonnable.

VERTICALEMENT : 1. On nomme ainsi parfois les eaux des océans. - 2. Elle n'existait pas encore, au temps des Vikings, pour naviguer sur les océans. - 3. Possédé. Presque non. - 4. Il comporte plusieurs cartes. - 5. Elle couvre le sol durant de longs mois au pays des Vikings.



Solution des Jeux

TEST (page 48).

Plus de 8 points : vous êtes courageux et même un peu téméraire. Il n'y a plus de Vikings mais vous n'auriez pas dépareillé parmi ces rudes guerriers. Attention, casse-cou, ne prenez pas trop de risques inutiles.

Entre 4 et 8 points : vous ne manquez pas d'un certain courage, cependant vous n'aimez pas vous exposer inutilement, non ?

Moins de 4 points : vous ne vous embarquez jamais dans des aventures risquées, vous préférez vous réfugier dans la tranquillité... quoi qu'il arrive.

SEPT ERREURS (page 49).

Une pièce à la voile. - La décoration d'un bouclier. - La pompe plus haute. - La corde plus longue. - La lanière sur le pied droit. - Le ski gauche plus long. - Une goutte de plus tombe du skieur.

ANOMALIES (page 49).

Les pieds de la vigie. - La longue vue. - Le poisson sortant du cor... - ...Ainsi que les notes de musique. - La lampe tempête. - La bouée. - Le youyou en plastique. - Le Viking qui plonge avec un fusil. - L'ancre du drakkar. - Le hublot. - Le masque de plongée du plongeur. - La carte d'Amérique (les Vikings ne savaient pas qu'ils venaient de découvrir ce nouveau continent). - Une boîte de conserve.

MOTS CROISES (page 50).

Horizontalement : 1. Normandie. - 2. Adour. Ors. - 3. Veuleries. - 4. Te. Ut. - 5. Guette. On. - 6. An. Sien. - 7. Nid. Oui. - 8. Terrestre. - 9. Uns. Ail.

Verticalement : 1. Navigants. - 2. Ode. Unie. - 3. Route. Dru. - 4. Mulets. R.N. - 5. Are. Tiges. - 6. Ruée. - 7. Doit. Nota. - 8. Ire. Uri. - 9. Essentiel.

BULLES (page 51).

1 D - 2 F - 3 B - 4 H - 5 G - 6 E - 7 I - 8 C - 9 A.

JEAN RICHARD (page 52).

Jean Richard remarque que l'antiquaire ne prend pas beaucoup de précautions pour manipuler une étoffe aussi ancienne qui aurait quasiment dû tomber en poussière. De là à penser qu'il s'agit d'un faux, il n'y a qu'un pas !

JEU DE LETTRES (page 53).

Viking. - Danois. - Upsala. - Baltes. - Océans. - Europe.

CHAÎNE DE BON SENS (page 53).

- D. Les Vikings décident de partir en expédition.
- E. Ils vont embarquer sur leur drakkar.
- A. Ils arrivent sur les côtes d'un pays lointain.
- J. Ils débarquent.
- H. Ils forcent la porte de la maison.
- C. Le chef Viking s'empare d'un poulet.
- G. La poule est emportée dans le drakkar.
- I. Ils repartent vers leur pays.
- B. Ils ramènent triomphalement leur butin.
- F. Puis ils la font cuire joyeusement.

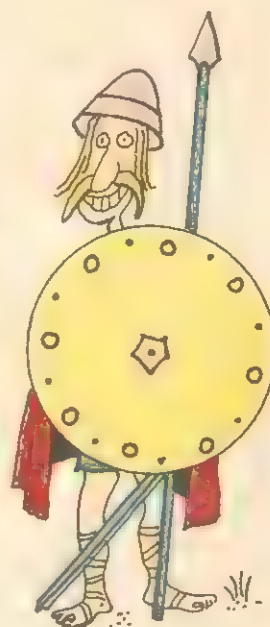
ENIGME LUDO (page 54).

De toute évidence, Poussou vient de mentir à Ludo, car si l'avion est bien parti sept heures plus tôt, soit à 12 h 55 (heure française), il n'était alors à New York que 6 h 55 avec le décalage horaire.

A cette heure, Poussou ne pouvait donc pas déjeuner dans un restaurant. Il s'apprêtait donc tout simplement à partir, « se mettre au vert ».

MOTS CROISES (page 55).

Horizontalement : 1. Océan. - 2. Naute. - 3. Dr. Li. - 4. Etnag (ganté). - 5. Sensé. Verticalement : 1. Ondes. - 2. Carte. - 3. Eu. Nn. - 4. Atlas. - 5. Neige.



abonne-toi

Comment t'abonner ?

Envoie ce coupon et le montant de ton abonnement à notre adresse :

EDITIONS DE VAILLANT Service abonnements,
126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10.

TARIF DES ABONNEMENTS :

FRANCE		ETRANGER	
1 an.....	154,00 F	1 an.....	192,50 F
6 mois.....	84,00 F	6 mois.....	105,00 F
3 mois.....	42,00 F	3 mois.....	52,50 F

Pour tout changement d'adresse joindre 1,50 F.

Je souscris un abonnement :

- d'un an à PIF-GADGET ☐
de six mois à PIF-GADGET ☐
de trois mois à PIF-GADGET ☐

(fais une croix
dans la case
choisie).

NOM (en majuscules) : Prénoms :

N° : Rue :

Ville (en majuscules) :

Code postal : Département :

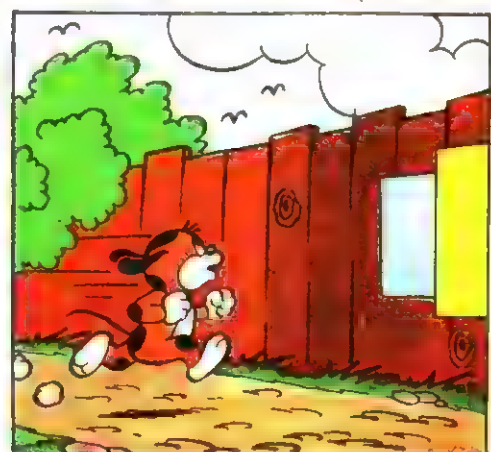
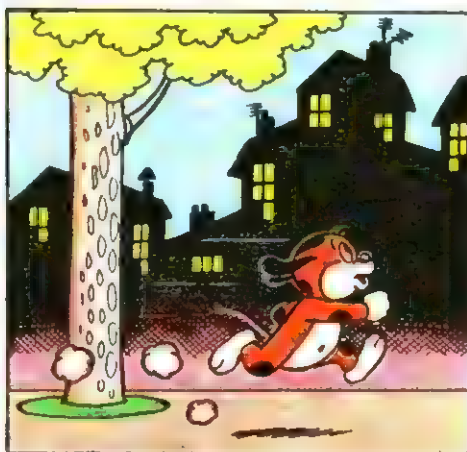
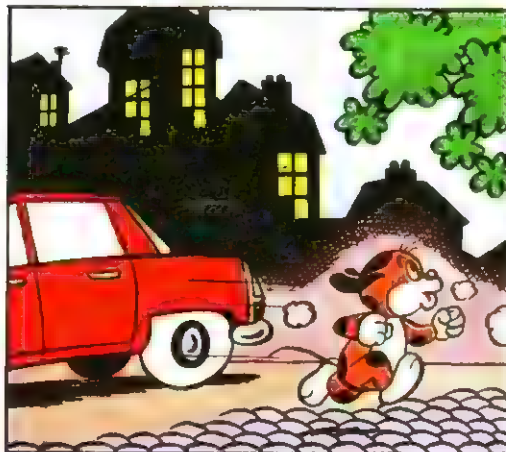
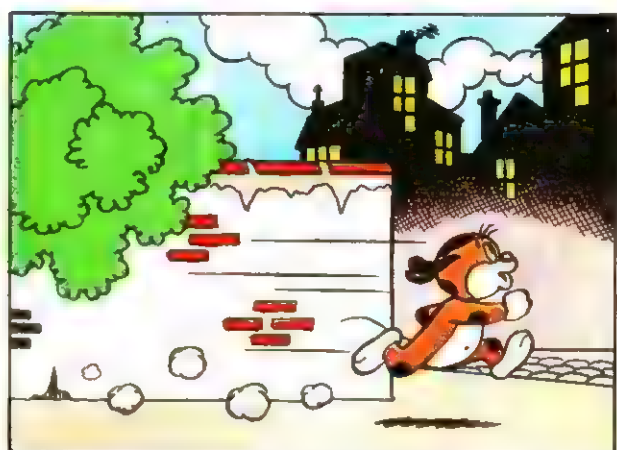
Je joins mon règlement par :

- C.C.P. n° 4620-25 PARIS à l'ordre des Editions de Vaillant ☐
chèque bancaire à l'ordre des Editions de Vaillant ☐
mandat-lettre à l'ordre des Editions de Vaillant ☐

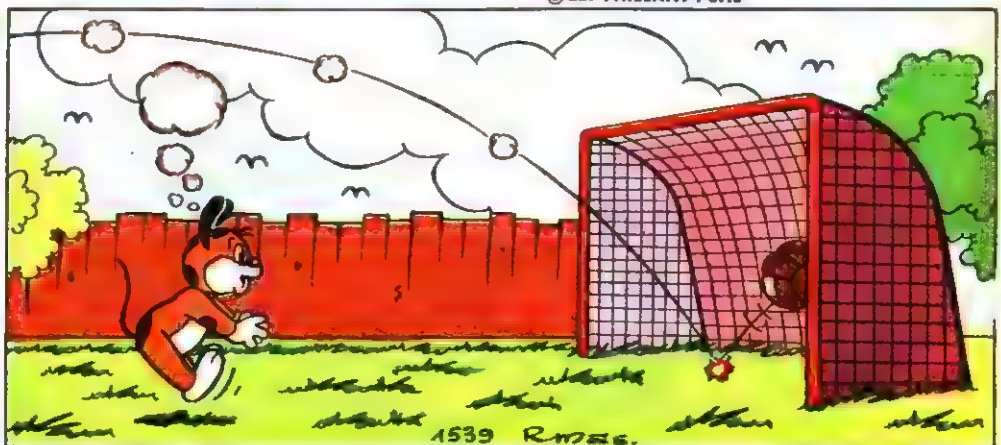
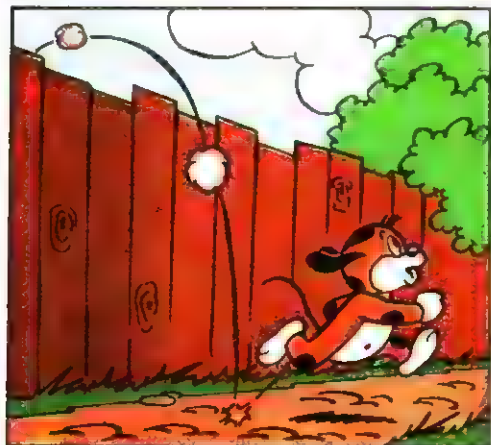
(Fais une croix dans la case choisie.)



PIFOU...

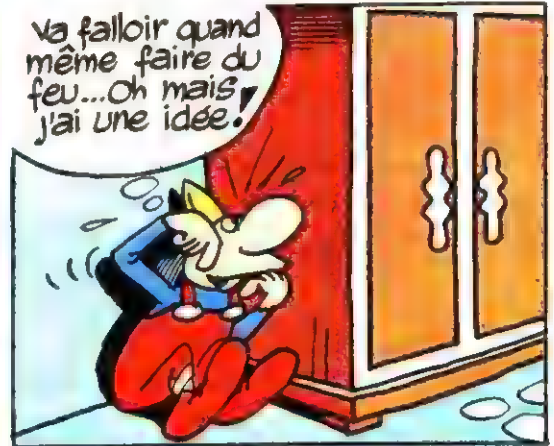


© Ed. VAILLANT Paris



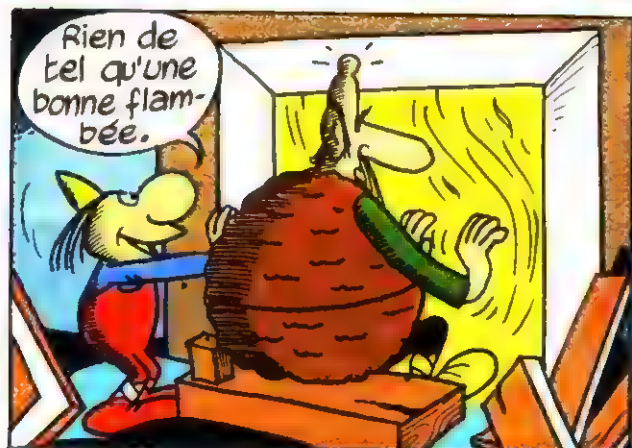
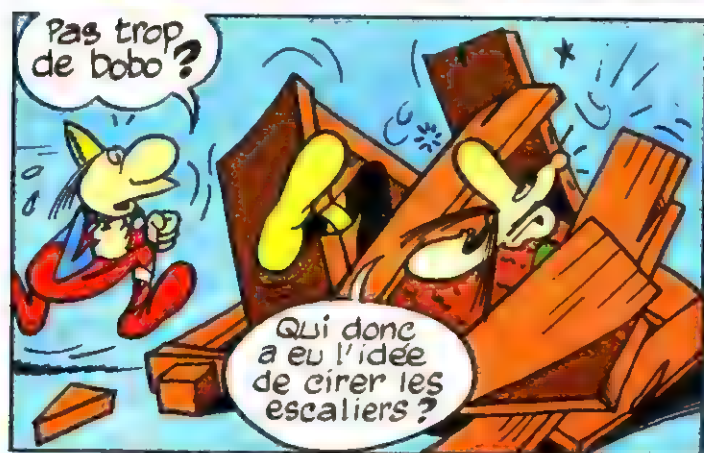
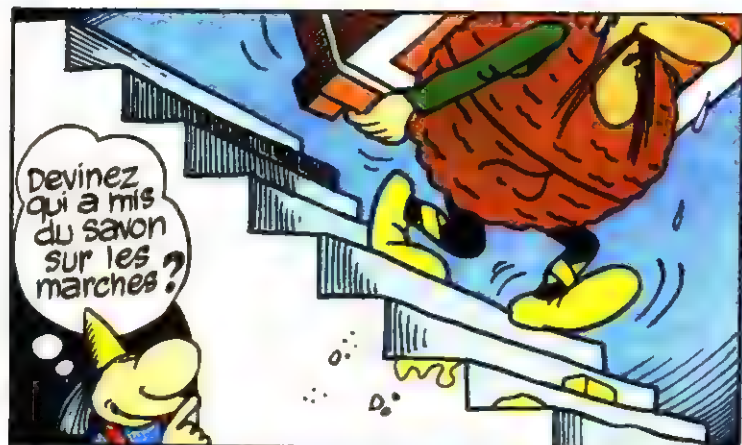
1539 RMSE.

DICENTIM le petit Franc



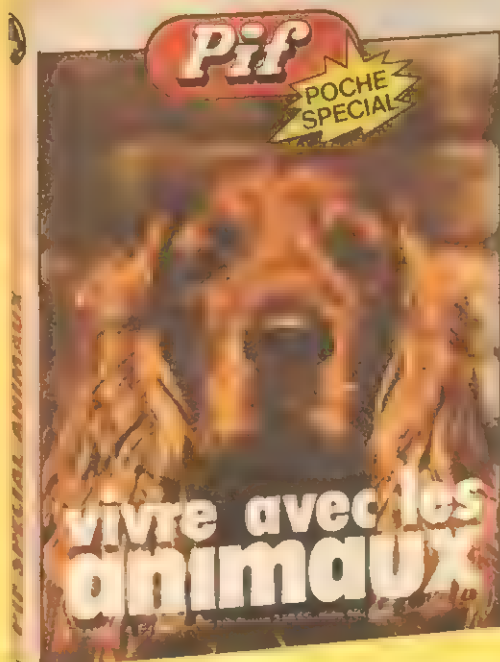
© Ed. VAILLANT Paris 1539







POUR TOUT SAVOIR DE VOS ANIMAUX ET MERITER LEUR AFFECTION.



Voici le Pif-Poche-Spécial que vous attendiez sur les chats, les chiens et tous vos autres compagnons (lapins, poissons, tortues, oiseaux, etc...).

Ce nouveau Spécial de 192 pages vous révélera l'origine de votre animal préféré.

Il vous dira comment le nourrir et le soigner. Il vous donnera des idées de bricolage avec des tas de jeux et d'astuces.

Pif Poche Spécial : vivre avec les animaux.

En vente le 15 novembre, chez tous les marchands de journaux.

Après le 1000 BORNES, **L'AUTOROUTE** en bonne voie pour le permis

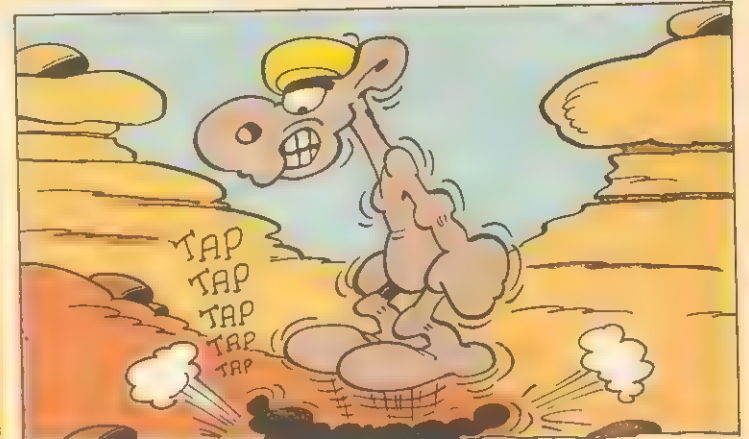
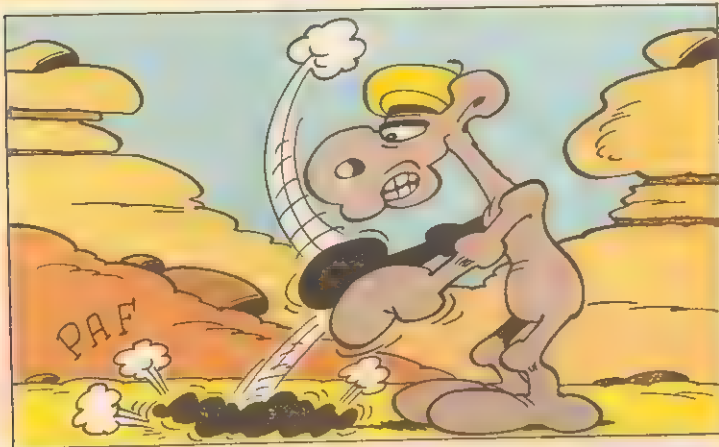
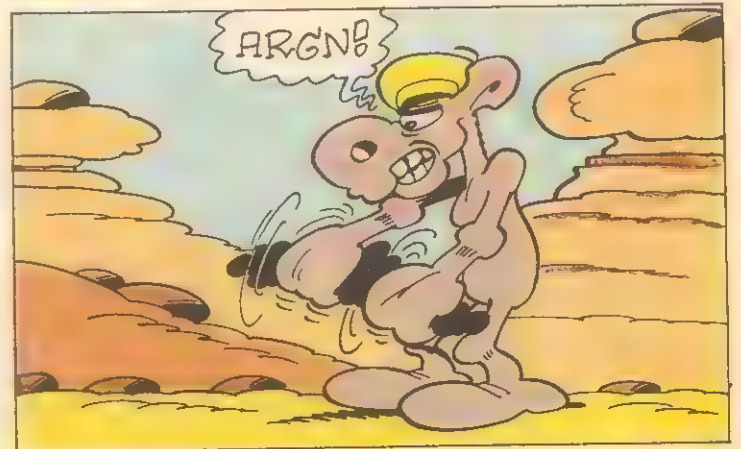
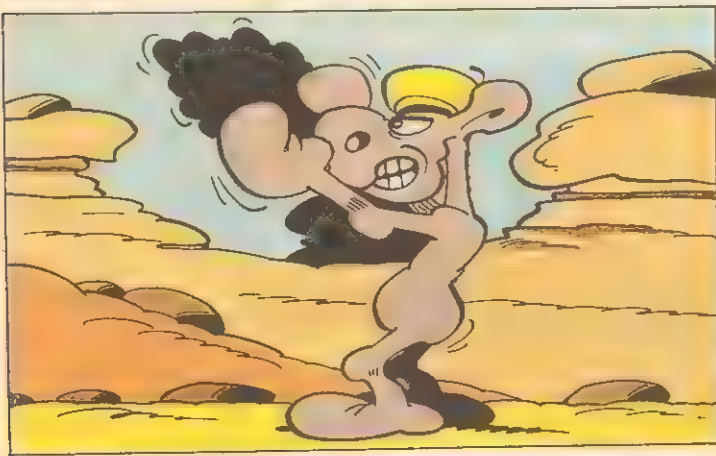
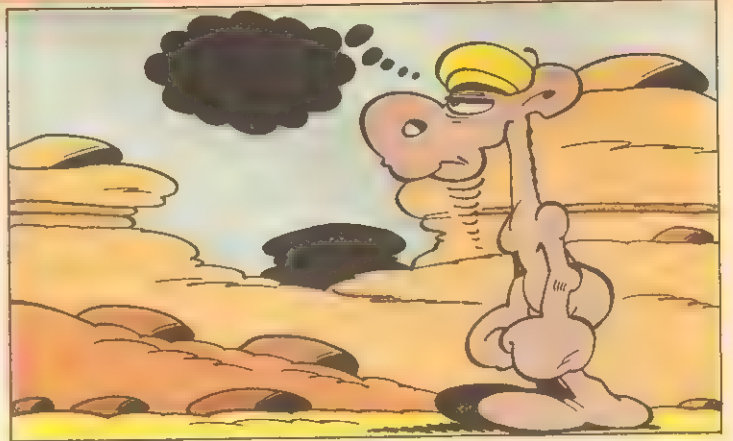
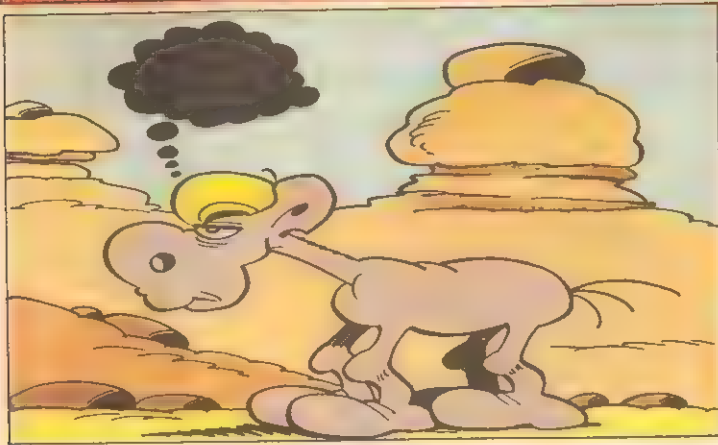
catalogue gratuit sur simple demande :
Editions Edmond Dujardin
33260 La Teste de Buch



HORACE

cheval de l'ouest

de
noirier



© Ed. VAILLANT Paris 1539

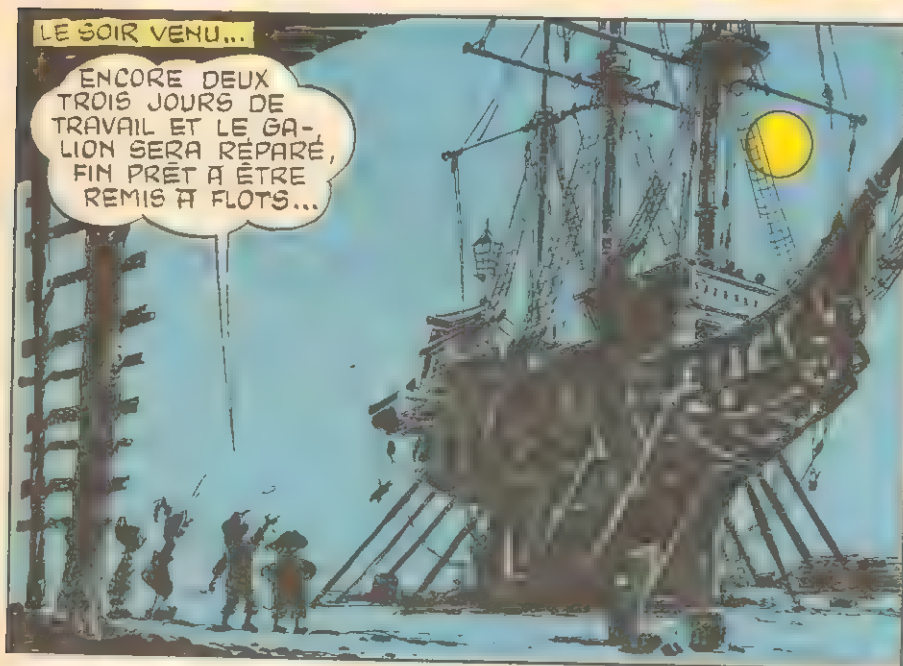


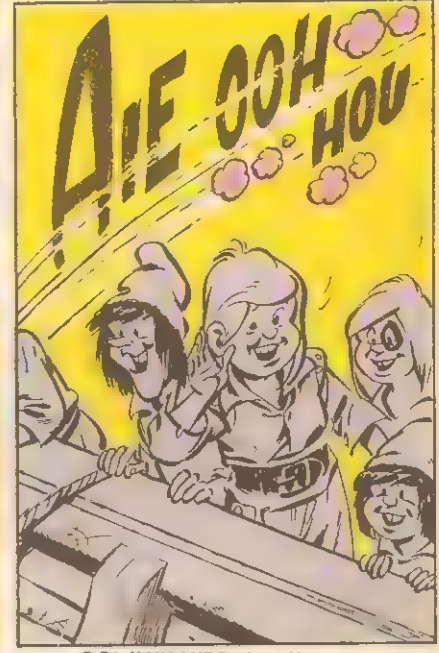
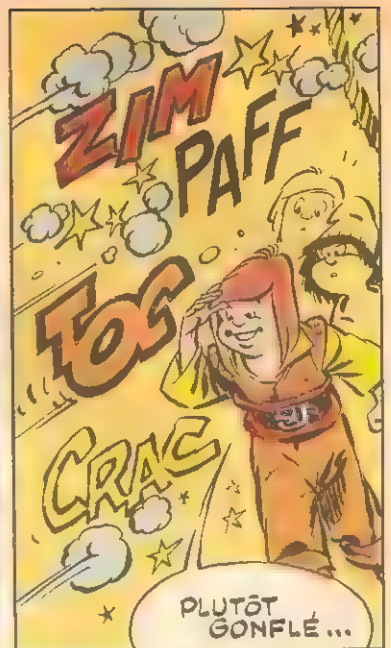
qu'est-ce que tu fais ?..

..rien.. JE BROIE DU NOIR !..

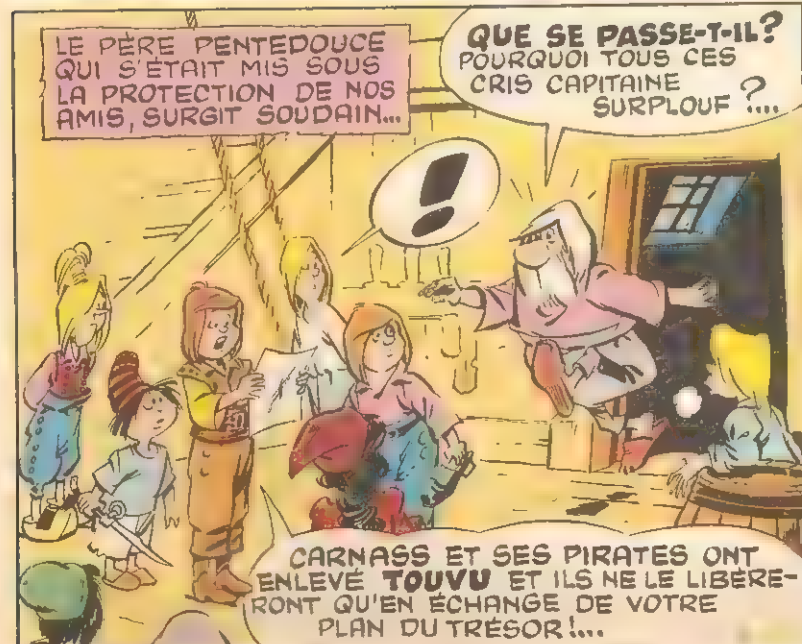


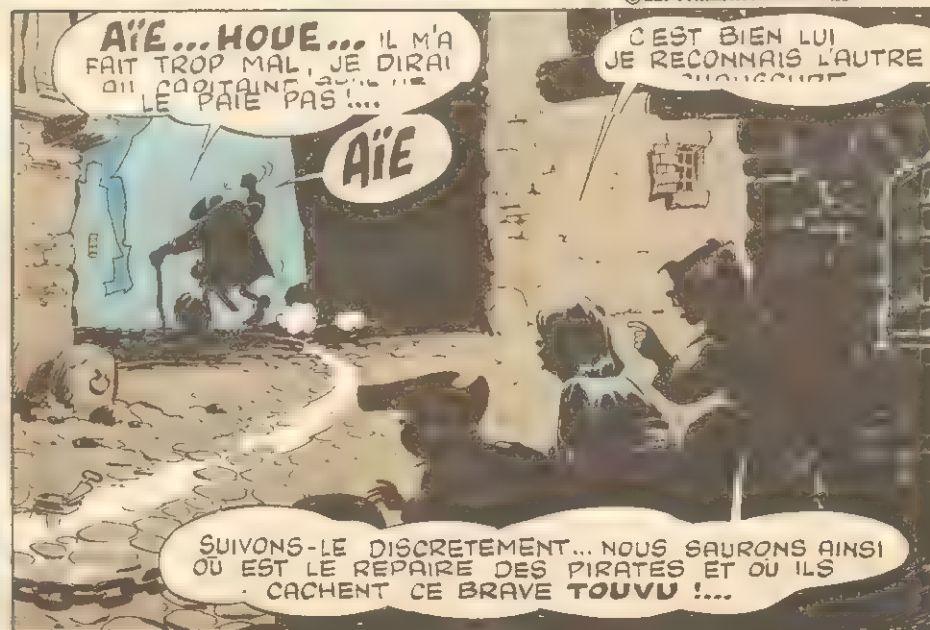
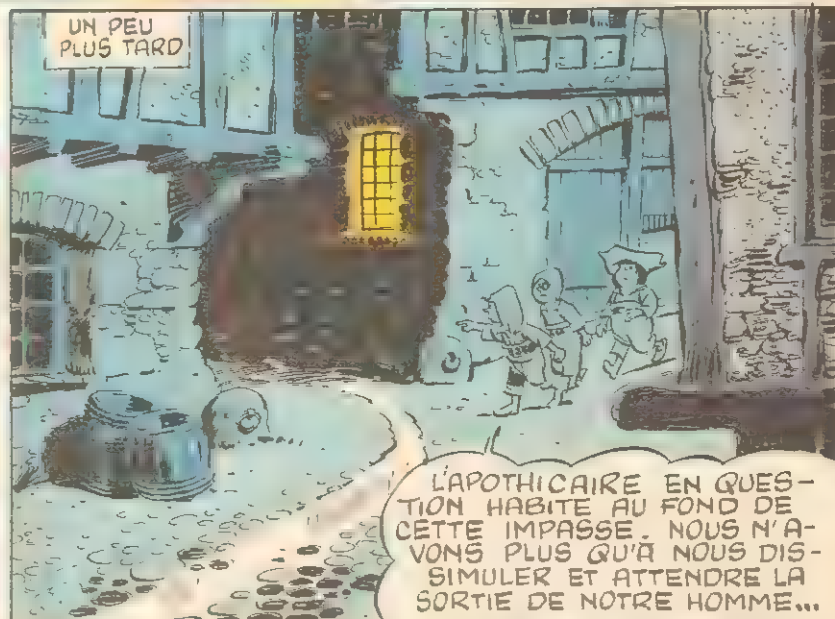
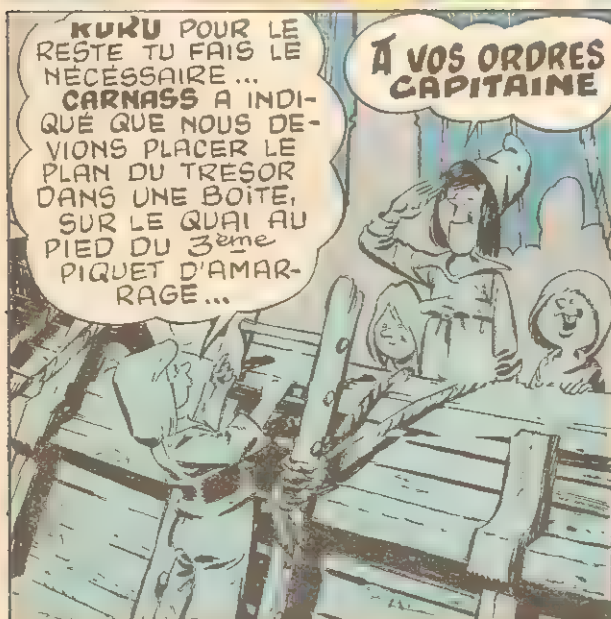
" LE RAPT "

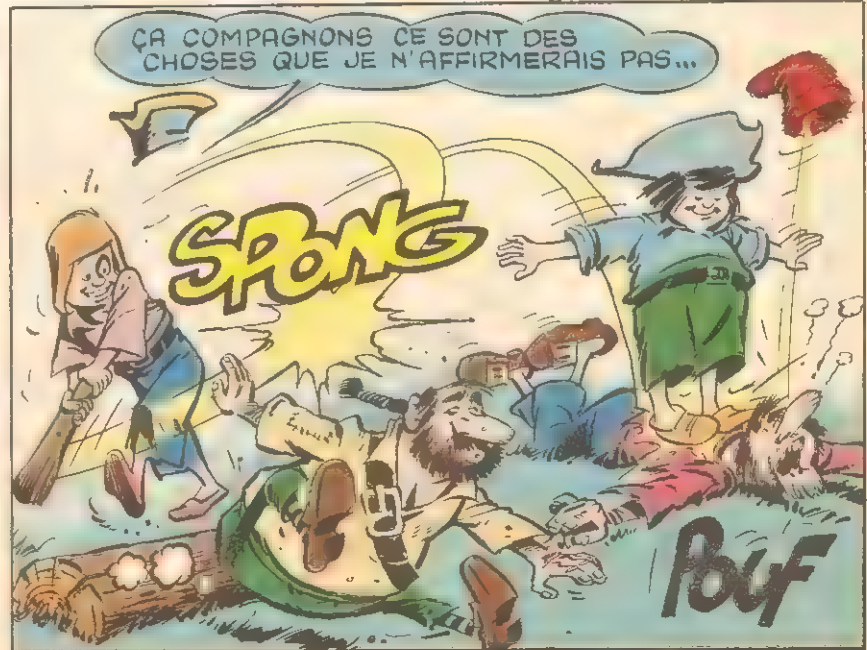
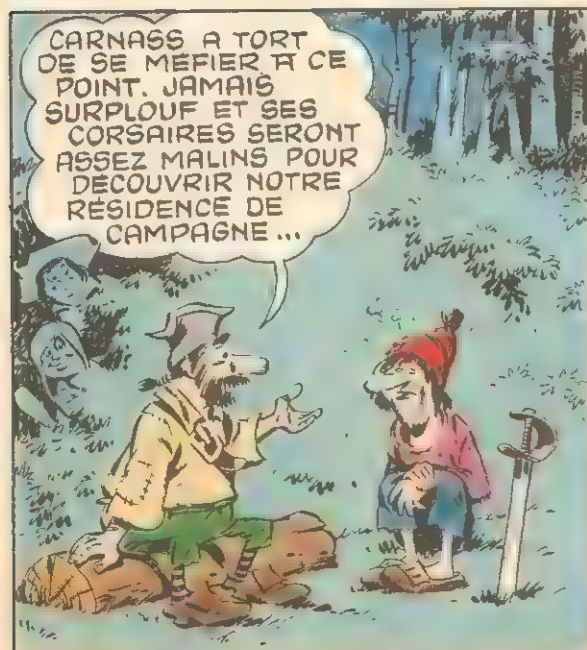
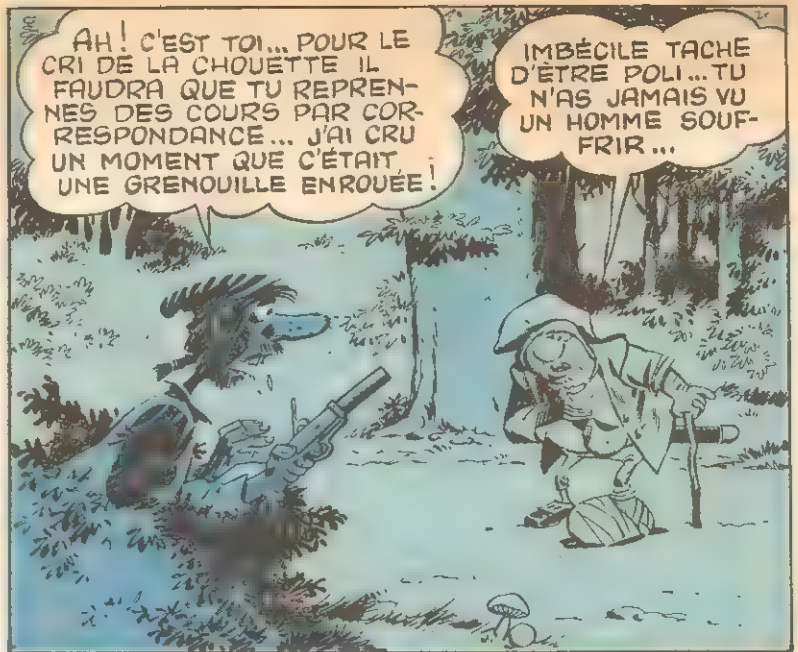




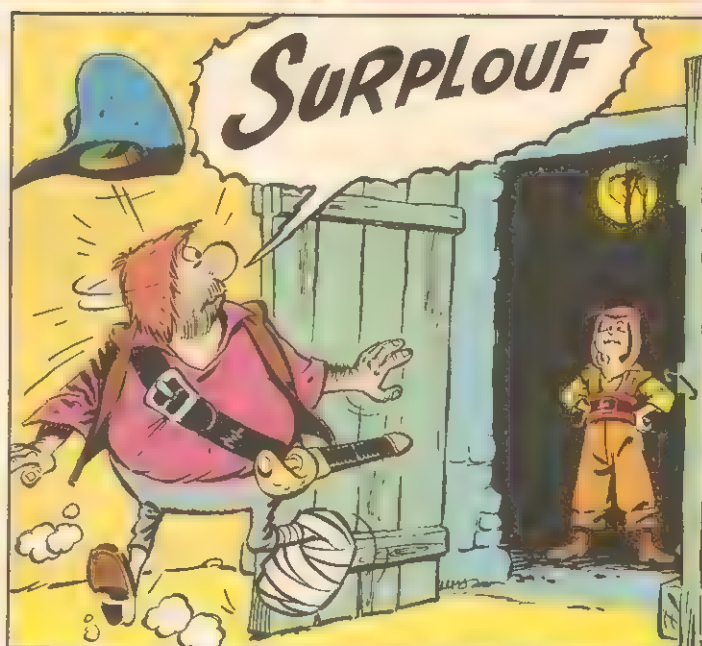
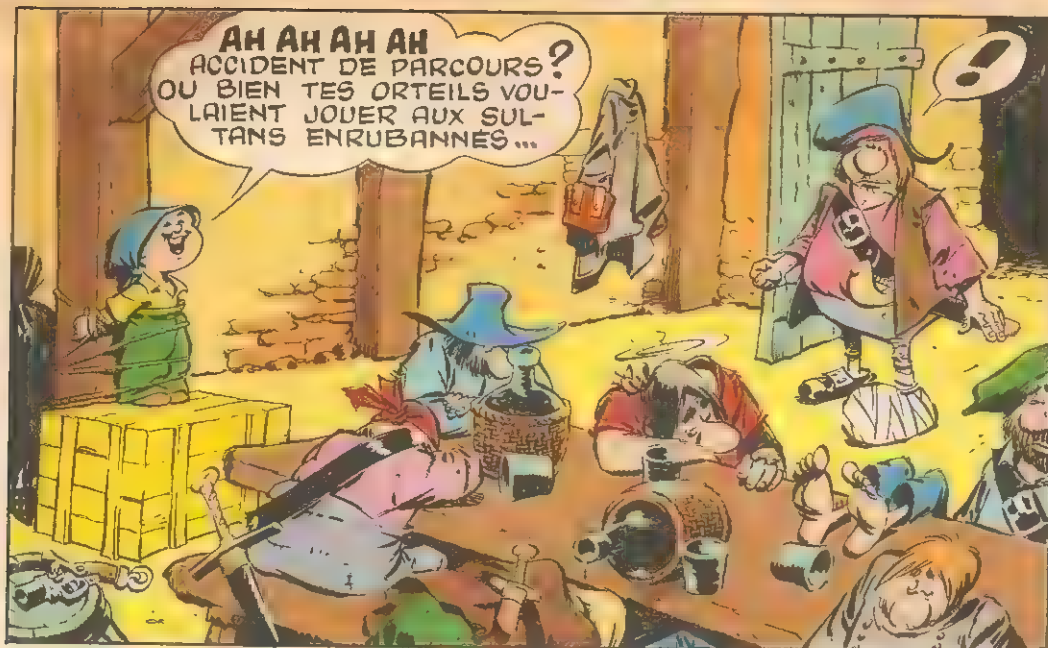
© Ed. VAILLANT Paris 1539

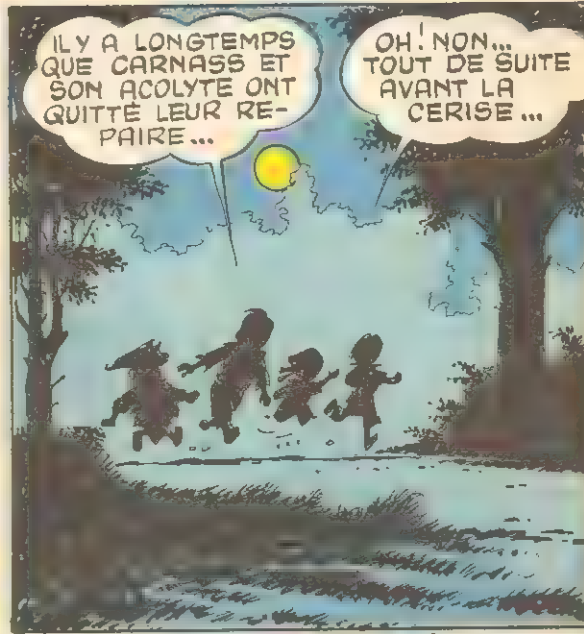
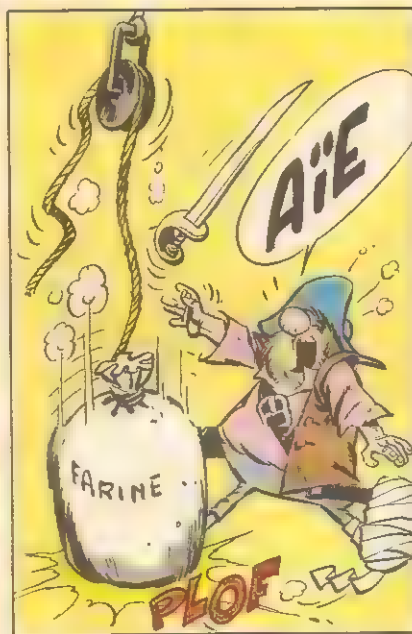
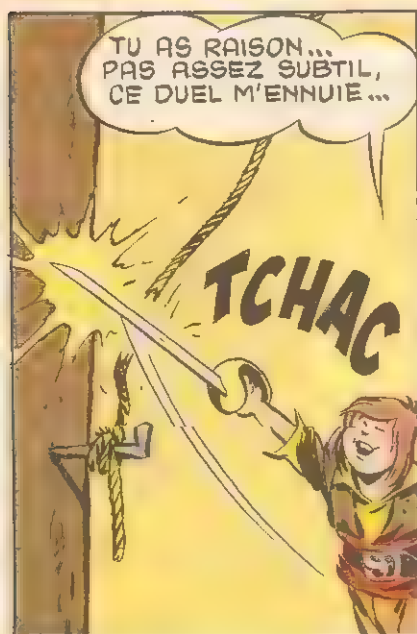
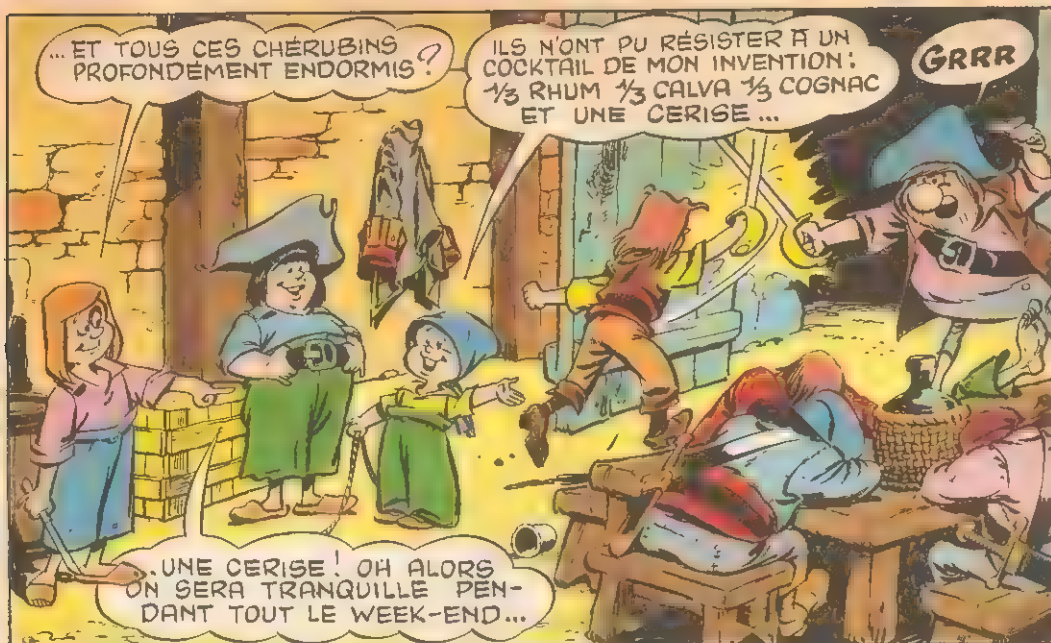






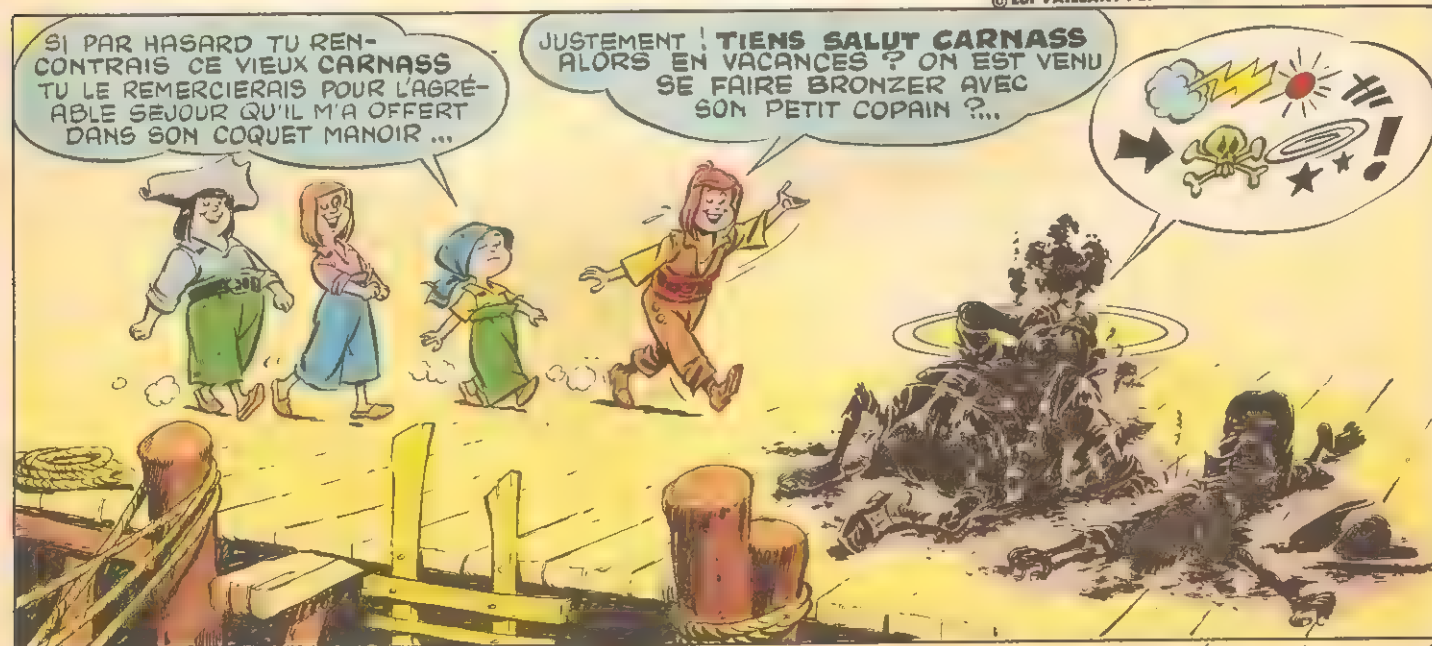
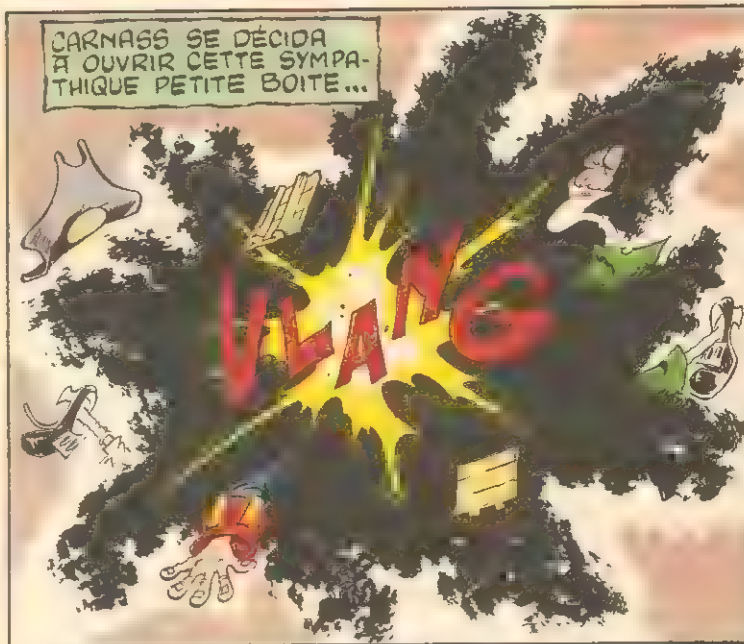
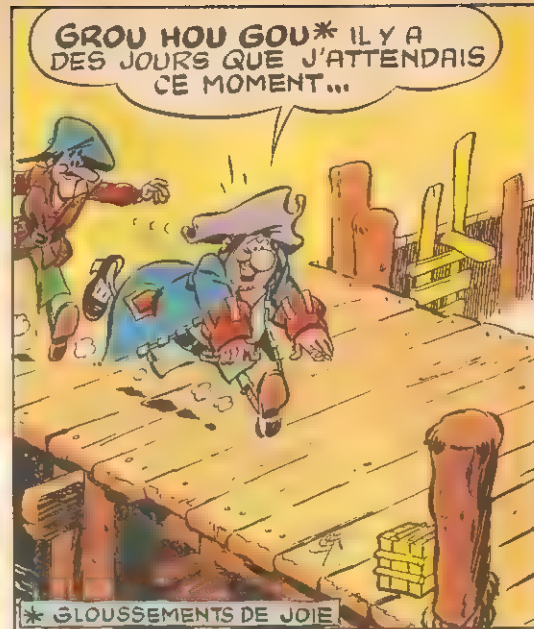
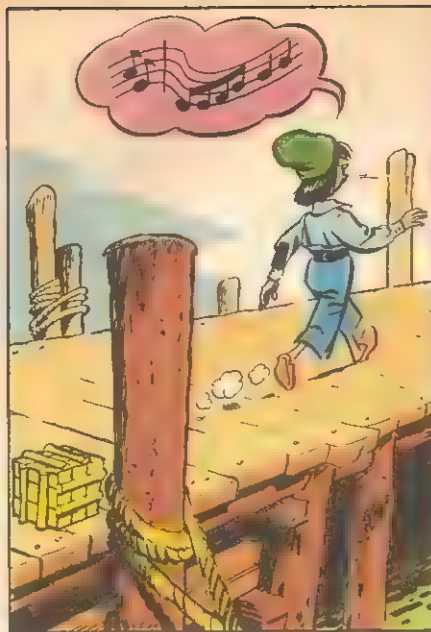
© Ed. VAILLANT Paris 1539





© Ed. VAILLANT Paris 1539







extension - © Warner Bros - Photo L'éclair

TITI

et son "ami" GROSMINET:
14 autocollants très rigolos,
très grands (85 mm), et très colorés,

**c'est le cadeau
que vous offre**



Il y a un autocollant
dans chaque boîte
de 8 ou 12 portions
et 2 autocollants
dans les boîtes
de 24 portions

Voici les premiers Pif-Album.

Pour tes héros préférés c'est la
consécration.

Pour toi c'est la plus belle façon
de commencer
ta collection
Bandes dessinées.

6 Titres parus
En vente partout



CIRCUIT A2 **Polistil**[®]



POLI PRESENTE

LE CIRCUIT A2 POLISTIL

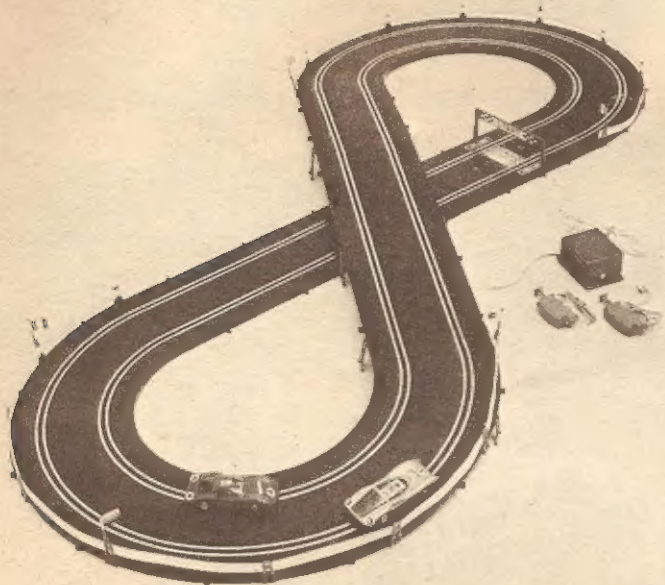
SEDIP

CIRCUIT A2 POLISTIL

Circuit à deux voies avec virage relevé composé par : 4 éléments droits 300 mm. 1 élément droit d'alimentation. 8 éléments courbes 60°. 1 série piliers pour ponts. 1 série barrières de protection. 2 accélérateurs. 2 voitures (Ferrari P5 et Alfa-Roméo 33). 1 transformateur. 1 panneau départ-arrivée. Compte-tours. Autocollants.

Comme tous les circuits POLISTIL, le circuit « A2 » est fait pour durer. Tu peux l'agrandir, le modifier à volonté et y adapter les voitures et accessoires de ton choix.

Tu trouveras les circuits, les motos, les voitures, les chars et tous les jouets POLISTIL à Paris et en province, dans les grands magasins et chez les marchands de jouets.



Fiche de collection POLISTIL (à découper et à coller sur un support carton).



Polistil[®]

DES JOUETS POUR MIEUX JOUER



**...ÇA Y EST! GARNIER DOUBLE
DANS LE VIRAGE! OU ÇA?
SUR TES PHOTOMOTOS DE LA
SEMAINE PROCHAINE!**



Les 1000 kilomètres du Mans
comme si tu y étais! Et Newcombe
sur sa König 500, et même C. JEROME
sur sa 500 Suzuki... Alors ne te
laisse pas doubler.

Saute sur tes photomotos!

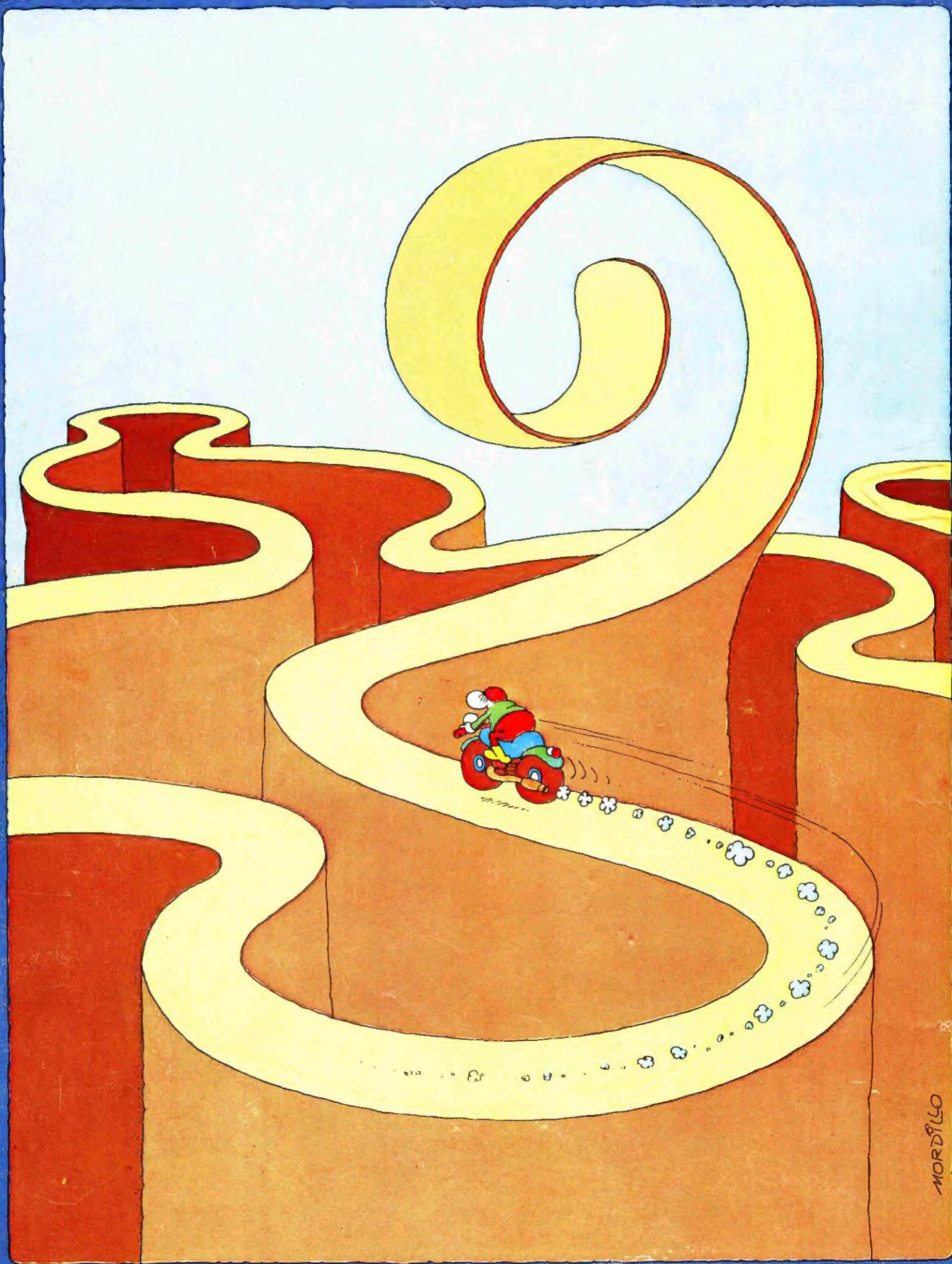
VROARR



le secret du CADENAS MAGIQUE.
La semaine prochaine dans Pif:



Pas de clef, pas de combinaison...



MORDILLO